



INCLUINDO
6 PROGRAMAS
EMOCIONANTES PARA
O SEU MICROCOMPUTADOR!

ARMADILHA DO TEMPO

JEAN M. FAVORS



NOVA
CULTURAL

**MICRO
AVENTURA**

N.º 4

Cz\$ 15,00



Uma história
fantástica onde
o herói é VOCÊ!

ARMADILHA DO TEMPO

JEAN M. FAVORS

**NOMI
CULTURAL**

Título original: *Time Trap*

Tradução: Maria Clara Cescato
Consultoria e adaptação dos programas para computador:
dr. Renato M. E. Sabbatini (diretor do Núcleo de Informática
Biomédica da Universidade Estadual de Campinas)
Ilustração da capa: Granada Publishing

Copyright © 1984, Parachute Press, Inc.
Publicado sob licença da Scholastic Inc., New York, USA
Copyright © 1985, Abril S.A. Cultural, São Paulo, Brasil

ATENÇÃO: a informação que se segue é da maior importância para o sucesso desta missão. Leia-a com atenção. Ela pode salvar a sua vida!

Como membro efetivo da AJA — Associação de Jovens Aventureiros — sua missão, como sempre, é defender a causa do bem contra o mal. Não será fácil, pois a SATAN — Sociedade para a Ação Terrorista e Anarquista, uma organização internacional que tem por finalidade gerar destruição no mundo inteiro — estará lutando contra você ao longo de toda a jornada. Sua habilidade no manejo do microcomputador será vital para esta missão. Portanto, ligue seu sistema de computação. Durante esta aventura você terá que programar seu micro para salvar a equipe da AJA de situações terrivelmente perigosas.

Procure no quadro abaixo de cada programa quais os micros que podem executá-lo sem modificações. Se o programa não puder ser executado como está no seu micro, consulte o Manual de Referência no final do livro e efetue as modificações indicadas para adequá-lo à sua máquina. Para descobrir em qual das famílias de micro o seu se enquadra, veja a tabela na página 119. Rápido! E boa sorte. Esta mensagem será apagada da memória em 30 segundos.

CAPÍTULO 1

Dia 01 da missão. Aula de Álgebra. 10h30m.

Suas mãos estão úmidas de suor. A sensação é como se você estivesse com um chumaço de algodão na garganta. Em exatamente trinta minutos, você terá que enfrentar um destino quase fatal — a prova bimestral de História. As datas que você estudou na noite anterior parecem embaralhar-se em sua cabeça. Se ao menos a prova fosse sobre a história do rock. . .

Seus olhos vagam pelo céu cinzento lá fora, como se buscassem ajuda, mas tudo que você consegue enxergar é um homem lavando as janelas. Ele olha para você, enquanto passa um pano nos vidros. Como se você já não tivesse problemas suficientes, o sr. Bumbridge, seu professor de Matemática, não veio porque está gripado. A substituta (uma mulher com o charme de uma cas-cavel) acaba de bombardear a classe com doze páginas de lição de casa. Sem qualquer aviso, de repente ela está ao lado de sua carteira.

— Isso fará com que você pare de sonhar acordado — diz ela secamente, entregando-lhe uma folha cheia de exercícios para você resolver. A voz dela parece vinda de uma geladeira.

— Mais lição de casa? — você resmunga.

— Não. É para resolver agora — explica ela. Então, numa espécie de sussurro, acrescenta: — Use seu computador. Há 17 problemas aqui.

Você sente o sangue subir ao rosto. Como ela poderia saber sobre o computador de bolso que você tem na mochila?

Você se encolhe na carteira, observando cautelosamente a professora que se aproxima de Cary Carmichael e puxa o fone de seu *walkman*. Será possível que ela é um agente da AJA? O pensamento faz com que seus dedos comecem a tremer de agitação. Se for, essa estranha mistura de símbolos que você tem à frente deve ser uma mensagem cifrada da AJA. E 17 deve ser o número secreto. Você rapidamente entra com o programa decodificador e a mensagem no computador.

**KWLQOW MUMZOMVKQI VIKQWVIT
KQMVQBABI LI AIBIV I AWTBI
KWU UIYCQVI LW BMUXW M JWUJI VCKTMIZ
AMC WJRMQDW M UCLIZ W ZMACTBILW
LI PQABWZQI LI ZMDWTCKIW IUMZQKIVI**

Digite o programa abaixo em seu computador. Rode-o e entre o número secreto ao receber a solicitação. Então entre com a mensagem codificada. As linhas 50, 130 e 170 devem ser digitadas em uma única linha no seu micro.

PROGRAMA I

```
10 REM DECODIFICADOR  
20 PRINT "QUAL E O NUMERO SECRETO ";  
30 INPUT B  
40 PRINT
```



```

50 PRINT "DIGITE FIM PARA
    TERMINAR O PROGRAMA:"
70 PRINT
80 PRINT "MENSAGEM SECRETA ";
90 INPUT B$
100 IF B$="FIM" THEN GOTO 220
110 FOR I=1 TO LEN(B$)
120 LET A=ASC(MID$(B$,I,1))
130 IF ((A>=ASC("A"))*(A<=ASC("ZZ")))
    THEN GOTO 160
140 LET C$=CHR$(A)
150 GOTO 180
160 LET A=ASC(MID$(B$,I,1))-ASC("A")+1
170 LET C$=CHR$((A+B)-INT((A+B)/26)
    *26+ASC("A"))
180 PRINT C$;
190 NEXT I
200 PRINT
210 GOTO 80
220 PRINT "*** FIM DA DECODIFICACAO ***"
230 STOP

```

SINCLAIR	APPLE	RADIO SHACK		IBM
ZX-81	Apple II	TRS-80	Color	PC
	✓	✓	✓	✓

Este programa rodará em todos os computadores assinalados na tabela acima e seus compatíveis. Para adaptá-lo aos micros da linha Sinclair, consulte o Manual de Referência, página 110.

Seus olhos se arregalam ao ler a mensagem. Você mal percebe que o sinal está tocando e que todos os outros alunos estão deixando a sala de aula. Os planos sinistros da SATAN para criar o caos no presente já são suficientemente terríveis. Não é possível que mexam também no passado!

Uma viagem pelas páginas da História! Seu estômago dá saltos de ansiedade diante da perspectiva. Considerando seu fraco conhecimento dessa matéria, sua ajuda não será grande coisa!

Uma forte batida na janela interrompe seus pensamentos sombrios. O homem lá fora faz sinais para você. *É isto*, você diz a si mesmo, sabendo que ele deve ter sido enviado para levá-lo à sede. Você nem fica surpreso com esse chamado inesperado porque já se acostumou com as métodos de transporte pouco usuais da AJA. *Desta vez, provavelmente será de helicóptero*, você conclui. É o único modo de alguém ficar esperando por você pendurado lá fora, no terceiro andar do velho edifício da escola. Em silêncio, você vai até a janela e a abre.

O homem parece ser seu conhecido. Mesmo com o boné e a barba avermelhada, você o reconhece como o motorista que já o transportou em missões anteriores.

— Olá, Pé-de-Chumbo — você cumprimenta.

— Como vai, Órion? Por que não me chama de P.C.? Afinal, já enfrentamos um bocado de coisas juntos — diz ele em tom amistoso. Então, com uma certa ansiedade, ele acrescenta: — Apresses-se, não temos muito tempo.

Você pula para um tablado que não se parece com nada que você já tenha visto. É como um andaime e está pendurado num balão de ar quente. O tecido de náilon do balão está camuflado para confundir-se com o céu nublado.

— Aperte o cinto de segurança e coloque este pacote. Há um temporal se aproximando e a gente pode ter uma viagem difícil — diz Pé-de-Chumbo.

Você ajusta o cinto firmemente. Quando o estranho veículo se afasta da parede da escola, o vento começa a atingi-los com força. Ele entra por sua jaqueta como se ela fosse feita de papel e não de brim.

— Esse é mesmo um jeito estranho de chegar à base aérea de Tuttle — você comenta. Seus dentes batem tão forte que as palavras saem entrecortadas.

— Não estamos indo para Tuttle, desta vez — responde seu companheiro. — Estamos indo para uma instalação tão secreta que até mesmo o diretor da agência não sabe onde é. Fica lá nas montanhas e o único meio de ir até lá é de helicóptero ou balão.

— Então por que escolhemos o balão? — você pergunta, preocupado com a aparência meio torta dele.

— Apenas uma dessas decisões importantes que o diretor interino de transporte tem que tomar — ele responde, estufando o peito de satisfação. — Fui promovido depois da última vez que o vi. Pelo menos por algum tempo. Se me sair bem nesta missão, o cargo será meu para sempre.

Você abre a boca para cumprimentá-lo, mas ele o interrompe: — Ouça. Tenho que lhe dar alguns detalhes sobre a missão — diz ansioso. — Será um trabalho realmente grande. César está cuidando de tudo pessoalmente — ele informa em tom solene.

— Quem é César? — você pergunta.

— Por um momento ele o encara como se não entendesse, antes de dizer: — Ele é o número um, o chefe, o cabeça! Ah, desculpe. Esqueci que você não poderia conhecer seu nome de código. Os agentes dificilmente têm contato com ele.

— Você quer dizer o diretor da AJA? — você pergunta, soltando um longo assobio. O homem é uma lenda viva. Ele nunca participa das missões, pois é muito importante para se arriscar. Você realmente está impressionado. — O que há de tão especial nesta missão?

— Como eu disse, esta é uma missão muito importante. César não quer arriscar qualquer erro — diz ele. — Um cientista maluco chamado Bartolomeu Bacle inventou uma máquina do tempo para a SATAN. Eles iam usá-la para mexer no futuro, para fazer coisas como *ajeitar* o resultado de eleições, sabe como é... Mas, antes que ela ficasse pronta, Bacle a roubou e fugiu. Ele pretende ir ao passado e ajudar os ingleses a vencer a guerra da independência americana.

Você fica confuso. — Por que Bacle iria querer mudar a História? — você pergunta.

— Sei lá — P.C. dá de ombros. — De qualquer forma, a SATAN o prendeu e o escondeu em uma fazenda de Minnesota. Só que ele escapou.

Você está para perguntar onde é que a AJA entra nisso, mas nesse momento olha para cima. — É normal o balão se inclinar desse jeito? — você pergunta.

Pela expressão preocupada que marca a testa de P.C., você conclui que não.

— Alguém deve ter mexido no mecanismo. A bomba de sucção está perdendo calor muito rápido — ele diz com os dentes cerrados. — Eu disse à equipe de terra que colocasse uma guarda especial em todos os veículos de transporte. . .

Enquanto ele faz um longo discurso sobre os imbecis que não sabem seguir uma ordem, você começa a ficar inquieto. O balão está ficando menor e, para piorar as coisas, a tempestade que vem ameaçando desde que

vocês subiram, está se aproximando. Os raios lambem as bordas das nuvens pesadas.

— Não dá para bombear mais ar quente? — você pergunta.

— Estamos sem propano. Mas não se preocupe. Uma simples chamada para a base e teremos socorro num instante — garante P.C., abrindo uma lancheira preta que estava sobre o assento.

Boa hora para um lanchinho, você pensa, ao vê-lo pegar um sanduíche de atum. Mas você estava esquecendo que com a AJA as coisas dificilmente são o que parecem. Um movimento rápido do punho de P.C. e surge uma antena. A lancheira comum se transforma em um transmissor de rádio.

— Ah, entendo. — Você finalmente solta o ar dos pulmões. Mas seus ombros tensos mal começam a relaxar quando outro desastre acontece. Atraído pela fina haste de metal, um raio atinge o rádio e o transforma em uma ruína em chamas. Você é chamuscado pelo calor e o cheiro das peças queimadas dificulta a respiração.

— O que fazemos agora, Órion? — pergunta Pé-de-Chumbo, como se você fosse um engenheiro da aeronáutica e não um especialista em computação.

Sua mente se esforça diante desse desafio: — Jogue fora tudo que não estiver preso ao veículo — você responde. — Isso poderá nos dar altura suficiente para passarmos por sobre a água antes de sermos obrigados a aterrissar. — No momento, você não consegue concluir o que será pior — ser espetado pelas rochas sinistramente agudas, que se projetam acima das ondas agitadas pelo vento, ou ser esmagado como uma panqueca contra os penhascos íngremes do outro lado.

Pé-de-Chumbo pega sua mochila, mas você protesta: — Ei, espere um minuto! Jogue os baldes primeiro.

Preciso de tudo que está aí. — Você não quer perder seu novo computador. E se conseguirem sobreviver a essa enrascada, você certamente precisará das anotações da aula sobre a guerra da independência.

Ele não dá atenção e suas coisas são lançadas no ar. Depois, um a um, baldes, panos, rodos seguem o mesmo destino de sua mochila. Sua idéia talvez tenha salvo o dia. A velocidade de descida do balão está diminuindo, mas ainda não é o suficiente. No desespero, você arranca seus sapatos e a jaqueta e faz sinal a Pé-de-Chumbo para que faça o mesmo. Vocês ficam aliviados ao ver que o vento começa a fazer o balão subir outra vez. Com um pouco de ajuda do tempo, vocês poderão sair vivos dessa. . .

O balão parece estar se estabilizando. — Termine de me contar sobre a missão, P.C. — você diz, tentando desviar a atenção da situação e querendo conseguir mais informações.

— Não sei de muito mais — ele responde. — Exceto que um espião da SATAN foi pego a noite passada tentando entrar na sede. Já roubar a máquina do tempo da AJA. . .

— Não sabia que tínhamos uma — você interrompe. — Por que foi mantida em segredo?

— Foi uma experiência com a teoria de Einstein. Após a experiência, César jurou nunca usar a máquina. É perigoso demais mexer com o tempo, você sabe. — Pé-de-Chumbo estremece com o pensamento. — Mas agora não temos escolha. A AJA decidiu ajudar a SATAN a recapturar Bartolomeu Bacle antes que ele possa mandar o exército americano para os ares com a bomba nuclear que ele levou junto em sua viagem no tempo. O problema é que não temos idéia de onde nem quando o maluco pretende atacar. Poderia ser qualquer ponto no *tempo*. — Ele olha curioso para você: —

Você e aquele seu computador poderiam dar-nos uma pista, não?

Antes que você tenha que admitir que não conhece nada sobre as batalhas do passado, o ar gelado começa a sacudir o balão para a frente e para trás, num terrível vaivém. O veículo é apanhado pela tempestade e vocês se vêem voando a toda velocidade na direção de um grupo de árvores. Os galhos de cima de um pinheiro arranham suas pernas. Não querendo ver o fim, você fecha os olhos e prende a respiração.

— Adeus, mundo! — você sussurra.

CAPÍTULO 2

Dia 01 da missão. Instalação altamente secreta da AJA. 10h50m.

O impacto nos ossos que você está esperando nunca acontece. Em vez disso, o tablado do balão desliza pelo topo das árvores e mergulha sobre uma pilha de um negócio que parece uma mistura de pipoca com espuma de náilon. Seus pés se agitam sobre uma folha de plástico estendida embaixo.

— Qual é... — você geme, quando finalmente consegue fazer seus olhos se abrirem. Você está dentro de um buraco grande e raso, cheio de pedaços de um material branco e fofo.

— É o mais novo tipo de salva-vidas da AJA: o trampolim de chantili — responde Pé-de-Chumbo. — Tem um dispositivo de posicionamento automático que se movimenta sob a trajetória de qualquer objeto que esteja caindo. O que não posso imaginar é como a sede podia saber que estávamos em perigo.

É sua vez de fornecer informações: — Meu computador tem um dispositivo que emite sinais sempre que ele fica a mais de quatro metros de meu corpo. Quando você jogou fora minha mochila, o computador deve ter alertado o sistema de rastreamento.

Não há mais tempo para conversa, porque o que resta de ar quente está escapando do balão. Se vocês não se mexerem logo, ficarão enterrados nas dobras do tecido de náilon.

Vocês correm para a extremidade do trampolim, quando um pequeno helicóptero aparece acima da clareira. Ele tem um brilhante emblema vermelho da AJA pintado na porta. Pé-de-Chumbo segue você até o helicóptero. Somente quando está dentro, seguro, é que você começa a perceber como estava assustado.

— Quem mais está na missão, P.C.? — você pergunta tentando controlar um arrepio.

— Você, eu e César, com certeza. Não sei nada quanto aos demais. A máquina do tempo tem capacidade para cinco pessoas e eu acho que a lotação será total. — Ele coça a barba vermelha no queixo e pensa em voz alta: — Espere só até ver aquela máquina do tempo. É uma belezinha de veículo, nada parecido com o amontoado de sucata daquele Bacle.

— Ah, é? E qual é a diferença?

— A nossa é bem superior, naturalmente. É maior e se move no tempo e no espaço. A da SATAN só tem capacidade para um passageiro e tem que estar no lugar exato em que você quer ir.

Antes que ele possa finalizar, o helicóptero aterrissa em frente a um prédio de concreto, sem janelas, na encosta de uma montanha. Vocês são levados imediatamente pela porta fortemente guardada, até uma pequena sala de conferências.

A cena lá dentro é de caos total. Todos estão falando ao mesmo tempo e um homem alto e magro, de aparência amarrotada e cansada, tenta restabelecer a ordem. Você conclui que é César.

Há também um homem de cabelos prateados que lhe parece um tanto familiar, sentado à mesa comprida. Ele

não parece de forma alguma incomodado pela confusão. Tem um sorriso distraído nos cantos dos lábios e estuda com atenção as unhas da mão esquerda. Você finalmente o reconhece: é nada mais nada menos que Nataniel Peckinpaw, *playboy*, membro do *jet-set*, financista impiedoso e um dos homens mais ricos do mundo. O que ele faz aqui?

Mas sua curiosidade com respeito ao diretor da AJA faz com que você archive suas perguntas por enquanto. César não tem a pinta de um chefão. Seu cabelo ralo e as rugas em torno dos olhos o fazem lembrar o dentista de sua família.

Ele acena em sua direção. — Foi um azar aquele pequeno contratempo em sua vinda, Órion, mas felizmente não houve prejuízos sérios.

O chefe da AJA apresenta você a Bevatron, uma moça negra, magra e com uma expressão travessa nos olhos. Ela é especialista em demolições e ficará encarregada de desarmar a bomba quando ela for localizada. É também (felizmente) uma conhecedora da guerra da independência.

— Você está sendo terrivelmente grosseiro. Por que não apresenta seu convidado de honra primeiro? — Peckinpaw diz, rindo sarcasticamente. — É isso aí. . . vocês, mocinhos, raramente têm bons modos.

— Dificilmente você precisaria de apresentação. Suas fotos estão em quase todos os jornais, quase todos os dias. Mas vou revelar uma coisa que o mundo não sabe. — Ele se vira para a equipe com um sorriso forçado. — O sr. Peckinpaw é nosso arqui-adversário. Amigos, digam olá ao diretor da SATAN!

Essa notícia é recebida com um silêncio de estupefação.

— Sem aplausos, por favor — o homem comenta

com uma inclinação sarcástica da cabeça. Nem um fio de seu cabelo cuidadosamente penteado sai do lugar.

César fecha a cara para Peckinpaw: — Vamos acertar as coisas desde o começo. Temos que trabalhar juntos nesta missão. Não gosto disso. Você também não gosta. Mas terá que ser assim. Então vamos parar com o sarcasmo e nos concentrar no trabalho!

O diretor da SATAN se inclina para a frente na cadeira, agora sem qualquer traço de humor nos olhos. Ele parece uma cobra pronta a dar o bote.

— Agora ouçam aqui — ele diz lentamente. — Nenhum de vocês, cabeças de vento, poderia encontrar Bartolomeu Bacle. Ele é um mestre do disfarce. Só eu tenho o segredo de sua identidade. Assim, sou essencial nesta missão.

— Não posso acreditar — diz Bevatron, balançando a cabeça. — Quer dizer que a AJA e a SATAN estarão trabalhando juntas!?!

— Mas fiquem certos de uma coisa — Peckinpaw adverte. — Assim que esta missão esteja terminada, voltamos ao negócio de sempre!

— Toda essa conversa não vai nos levar a nada — César resmunga. — Se não pudermos parar Bacle, a banda vai tocar *Deus Salve a Rainha*, o hino nacional inglês, no próximo campeonato de futebol. Agora preciso de algumas respostas, pessoal. Para onde acham que ele levou a máquina do tempo?

— Bunker Hill.

— Lexington.

— Para Old North Church.

Há três especialistas em História na sala e todos os três falam ao mesmo tempo. Lamentando-se por não ter prestado mais atenção às aulas de História, você fica fora da discussão.

— Um momento — grita o chefe da AJA. — O pro-

blema é que temos mais dados do que podemos digerir. Órion, seu computador poderia nos ajudar?

Sua boca fica tão seca quanto o Saara e você sente uma tonelada de tijolos se amontoando dentro de seu estômago. Desesperadamente, você se agarra a uma idéia que está revolvendo em sua cabeça. — O que Bacle estava usando quando escapou do sanatório? — você pergunta.

— O que isso tem a ver com o problema? — Peckinpaw reclama, rabugento. — Esse é um trabalho sério. Quem deixou esse pivete entrar?

Antes que você tenha tempo de se defender, César dá um forte soco na mesa. Até o diretor da SATAN fica atônito. — Esse pivete, como você o chama, é um de nossos melhores especialistas em computação. Agora, responda à pergunta!

Você percebe que Peckinpaw não está nada contente. Ele lhe lança um olhar gelado. — Naturalmente Bacle usava um pijama de hospital. Nós tomamos a precaução de tirar todos os seus objetos pessoais. E então?

— Ele estava só? — Você ainda não está seguro do caminho que deve seguir, mas ele parece estar ficando mais claro.

Peckinpaw já vai discutir novamente, mas um olhar feroz de César o faz mudar de idéia. — Bacle convenceu um dos atendentes do hospital a ajudá-lo. Ele o esperou num caminhão. Os componentes da máquina do tempo e da bomba nuclear estavam escondidos sob algum material de pintura, na parte de trás. Nós prendemos o motorista, mas, enquanto estávamos ocupados interrogando-o, Bacle saltou para o caminhão e fugiu.

Você está quase chegando lá. — Ele tinha acesso a uma conta bancária ou cartão de crédito?

— Nós confiscamos seu talão de cheques, mas o

atendente do hospital deu a ele um cartão de crédito de associado da SATAN.

Eureca!!!

Você ri triunfante e, calmamente, declara: — Sei exatamente onde podemos localizar Bacle!

CAPÍTULO 3

— Como?

A pergunta vem de todos os lados.

— Simples. Bacle saiu do hospital em Minnesota. A máquina do tempo dele precisa estar exatamente no local em que ele quer chegar no passado. Então, ele tem que ir pro lugar certo onde a guerra da independência aconteceu — você explica.

— Como não tem dinheiro, ele terá que usar o cartão de crédito para comprar roupas, comida e gasolina para o caminhão. A empresa de cartões de crédito deve ter um registro das compras. Se pudermos ter acesso a seus arquivos, para seguir a trilha dos recibos, sabemos para onde ele está indo — você completa.

— Bom trabalho, Órion — César o cumprimenta.

Um lampejo de respeito ressentido passa rapidamente pelos olhos de Peckinpaw. — O acesso aos registros não é problema. A SATAN é dona da empresa de cartões de crédito. Um telefonema meu e teremos todos os dados necessários — ele oferece.

O setor de equipamentos da AJA lhe consegue um terminal de computador e você se prepara para processar os dados. Em questão de segundos, as compras que Bacle fez com o cartão de crédito aparecem em seu monitor. Cada recibo tem um código. Os códigos o in-

formarão onde ele esteve e, se você tiver sorte, para onde está indo.

Os códigos são: 101, 103, 102, 404, 401, 402, 403, 304, 302.

Digite o programa abaixo em seu computador, rode-o e entre os códigos das transações. Nas linhas 190 e 230, há 27 toques entre as aspas.

PROGRAMA 2

```
10 REM TRACADOR
15 DIM C$(16)
20 LET K=0
25 LET R$="NORTESUL,,,,LESTEOESTE"
30 LET C$(1)="MINNEAPOLIS"
32 LET C$(2)="DETROIT"
34 LET C$(3)="BISMARCK"
36 LET C$(4)="JUNEAU"
38 LET C$(5)="LOS ANGELES"
40 LET C$(6)="ATLANTA"
42 LET C$(7)="DALLAS"
44 LET C$(8)="TAMPA"
46 LET C$(9)="WASHINGTON"
48 LET C$(10)="HEISTAND"
50 LET C$(11)="RICHMOND"
52 LET C$(12)="PITTSBURGH"
54 LET C$(13)="COLUMBUS"
56 LET C$(14)="CLEVELAND"
58 LET C$(15)="WHEELING"
60 LET C$(16)="CHIGAGO"
90 PRINT "DIGITE 0 PARA TERMINAR:"
100 PRINT
110 PRINT "ENTRE CODIGO DA TRANSACAO ";
120 INPUT N
```

```

130 IF N=0 THEN STOP
140 LET K=K+1
150 LET R=INT(N/100)
160 LET C=N-R*100
170 LET A$=MID$(R$(R-1)*5+1,5)
180 LET X=R*4-4+C
190 PRINT "-----"
200 PRINT "PARADA NO. ";K
210 PRINT "AREA "; A$
220 PRINT "CIDADE : ";C$(X)
230 PRINT "-----"
240 PRINT
250 GOTO 100

```

SINCLAIR	APPLE	RADIO SHACK		IBM
ZX-81	Apple II	TRS-80	Color	PC
	✓	✓	✓	✓

Este programa rodará em todos os computadores assinalados na tabela acima e seus compatíveis. Para adaptá-lo aos micros da linha Sinclair, consulte o Manual de Referência, página 112.

Bevatron traça a rota que você lhe dá em um grande mapa dos Estados Unidos. Ao colocar o último alfinete sobre Heistand, Pensilvânia, ela solta um forte suspiro. — Não há dúvida quanto a isso. Bacle foi para Valley Forge. — Ela se volta para a equipe, com o rosto tenso. — O exército americano estava aquartelado ali no inverno de 1777/78. Se não pudermos impedi-lo de

detonar aquela bomba, George Washington e suas forças serão varridos da face da terra! É um jeito garantido de mudar o resultado da guerra.

— É isso! Vamos nos preparando — comanda o diretor da AJA, em tom ríspido.

Mas você acha que está faltando alguma coisa. E diz, hesitante: — Desculpe, mas saber *onde*, não é suficiente. — Temos que saber exatamente *quando*. Se não tivermos a data em que ele planeja atacar Valley Forge, poderemos ficar vagando por lá até a primavera sem nunca encontrá-lo.

— Não se preocupe, meu jovem amigo. Bacle não explodirá a bomba antes de 31 de dezembro de 1777. — Peckinpaw ri com maldade. — Ele tinha por lá um antepassado que apostou no cavalo perdedor. Meu tataravô, aquele superpatriota, Jeremias Peckinpaw, desmascarou Barnaby Bacle mostrando o traidor que ele era.

— Não é hora para ficar contando bravatas de família, Peckinpaw. Vamos ao que interessa — César adverte.

— Barnaby Bacle liderava um grupo de conservadores. E bolou um plano: naquela noite, ele e seu grupo atacariam o exército americano, disfarçados de soldados ingleses. Meu tataravô descobriu o plano, informou ao general Washington e, com isso, evitou a tragédia. — O homem levanta as sobranceiras, convencido. — A família Bacle nunca se recuperou da desgraça. Foi assim que encontrei Bacle pela primeira vez. Ele me localizou querendo me fazer pagar pelo que aconteceu a seu antepassado. Eu o convenci a se vingar do mundo juntando-se à SATAN. Talvez eu o tenha convencido bem demais.

Antes que o diretor da SATAN possa terminar sua explicação, ele é empurrado junto com vocês todos para

o setor de efeitos especiais. César veste um surrado casaco preto e calças feitas em casa. Também coloca uma peruca ruiva com um rabo de cavalo na nuca. Bevatron será um escravo que se engajou na luta com os patriotas para ganhar sua liberdade.

Você tinha imaginado que usaria um vistoso uniforme azul com brilhantes botões de latão; e fica desapontado com a camisa de caçador cheia de franjas e as calças rústicas que recebe. — Pensei que iria disfarçado de soldado — você se queixa.

— E vai. Essa roupa o caracteriza como um soldado da guerra da independência — diz Bevatron, enfiando um boné sobre o cabelo curto e encaracolado. Vestida com essas roupas esfarrapadas e sem forma, ela parece uma adolescente. — Os uniformes só foram padronizados em 1779. A maioria dos soldados usava o que podia. Você não aprendeu isso em suas aulas de História?

— Eu esqueci — você resmunga, tentando decidir o que fazer com um pacote de balas de uva que estava em seu bolso. Você está muito ocupado com o novo computador que acaba de receber. Ninguém adivinharia que seu cantil amassado é a última palavra em *hardware*. Você enfia as balas em um bolso na parte de fora da capa de lona do cantil. Quem sabe? Talvez você fique com fome vagando pelo frio e pela neve.

Vocês nem têm tempo para dar uma olhada no lado de fora da máquina do tempo. Mas você fica realmente desapontado ao entrar. A ficção científica o preparou para um conjunto assombroso de painéis e comandos. E o que você tem diante de si, no pequeno compartimento onde estão, são cinco cadeiras (projetadas para pigmeus, parece) em volta de um painel de controle central. O sistema de orientação direcional é menor que o teclado de uma máquina de escrever.

— Tem certeza de que sabe como operar essa coisa?
— pergunta Peckinpaw.

— Posso guiar qualquer coisa que se mova — diz orgulhoso o diretor interino de transporte. Ele abaixa a pesada porta do veículo.

Você espera um solavanco, uma vibração, qualquer tipo de movimento. Mas, a não ser pelas luzes vermelhas e verdes que piscam alternadamente no painel de controle, nada acontece. — Quando partimos, P.C.? — você pergunta.

Elê coça pensativamente o queixo. — É só você programar o sistema de orientação com o computador, campeão.

Você mal pode acreditar em seus ouvidos. Então, procura uma listagem do programa direcional.

Digite o seguinte programa em seu computador e rode-o. Entre o ano para o qual você quer viajar, o lugar (use letras maiúsculas) e o fator de velocidade. O fator de velocidade pode ser qualquer número entre 1 e 50 — 1 é o mais rápido. Coloque o fator de extensão de salto em 1. Se puder, grave o programa. Você precisará dele novamente.

PROGRAMA 3

```
10 REM SALTO NO TEMPO
20 LET W=40
30 PRINT "ENTRE O ANO PARA O QUAL"
35-PRINT "VOCE QUER VOLTAR "
40 INPUT D
50 PRINT "ENTRE O LOCAL ";
60 INPUT P$
70 PRINT "ENTRE O ANO ATUAL "
80 INPUT Y
```

```

90 PRINT "ENTRE O FATOR DE VELOCIDADE "
100 INPUT S
110 PRINT
120 PRINT "ENTRE O FATOR DE SALTO"
130 PRINT "DO CONTROLE DA MAQUINA "
140 INPUT M
150 LET W=W-6
160 LET Z=W-LEN(P$)-2
170 LET T=-1
180 IF Y<D THEN LET T=1
190 FOR I=Y TO D STEP M*T
200 LET J=ABS(I/M)-INT(ABS(I/M)/Z)*Z
210 FOR K=1 TO J
220 PRINT " ";
230 NEXT K
240 PRINT I;" ->";P$
250 FOR K=1 TO S
260 NEXT K
270 NEXT I
280 PRINT
290 PRINT "CHEGAMOS EM ";P$;" EM ";D
300 STOP

```

SINCLAIR	APPLE	RADIO SHACK		IBM
ZX-81	Apple II	TRS-80	Color	PC
✓	✓	✓	✓	✓

Este programa rodará, sem modificações, em todos os computadores assinalados na tabela acima e seus compatíveis.

— Certo, estamos rodando — diz P.C., enquanto você observa os anos passando rapidamente no monitor.

Após o que parece um século, o monitor imprime na tela: VALLEY FORGE 1777. Mas o veículo continua a se mover! Você pode sentir isso!

Peckinpaw começa a dizer alguma coisa, mas subitamente solta um grito assustado! Agarrando a manga, ele arranca um relógio que parece ser muito caro. Você vê um pequeno rolo de fumaça saindo do mostrador.

César dá uma risada. — Vê o que acontece quando as instruções não são seguidas? Você sabia que era para deixar todos os objetos de uso pessoal. E isso vale também para esse anel que você está usando.

Você se encolhe, sentindo-se culpado ao pensar nas balas de uva, mas agora é tarde demais para se livrar delas.

O diretor da SATAN fuzila César com o olhar. — Onde eu for, o anel irá também: é o timbre dos Peckinpaw.

— Bem, pelo menos coloque-o onde ninguém o veja — diz César simplesmente.

Ignorando a ordem, Peckinpaw sacode seu relógio. — Por que ele se quebrou?

— Os ponteiros estavam girando muito rápido no sentido anti-horário, a uma velocidade de dez anos por segundo — responde Bevatron. — A fricção produz uma enorme quantidade de calor.

— Ficção científica! — diz Peckinpaw maldosamente, jogando o relógio para longe, com raiva.

O relógio bate no centro do painel de controle, bem onde está escrito: FONTE DE ENERGIA. NÃO MEXA. Ele bate de frente, ricocheteia e acaba atingindo o teclado numérico do painel.

De repente, o veículo dá um salto violento! Até

agora há pouco ele parecia estar diminuindo de velocidade, mas agora você pode perceber que está acelerando novamente.

— Cuidado! — grita Pé-de-Chumbo, lutando com os controles.

A máquina do tempo finalmente se indireita. Todo movimento cessa, mas você não gosta do modo como aquela luz amarela fica piscando.

— Tudo certo, P.C.? — sua voz está firme, mas parece haver um bando de borboletas dentro de seu estômago.

— Acho que o coloquei no rumo certo outra vez, mas não posso ter certeza — o rosto de Pé-de-Chumbo está cinza. — Parece que estamos indo para trás a uma velocidade muito maior do que antes. Não consigo entender por quê.

— Você está fazendo o melhor que pode. Só teremos que esperar e ver o que acontece... — César sorri, tenso.

Dez minutos... 20 minutos... 40 minutos se passam. Você sente gotas de suor escorrendo espinha abaixo.

Bem na hora em que você pensa que a tensão dentro do veículo vai sufocá-lo, as luzes que piscavam no painel se apagam.

— Devemos estar em Valley Forge. — Pé-de-Chumbo dá um longo suspiro de alívio ao apertar o botão que abre a porta.

A paisagem que você vê não se parece com qualquer parte da Pensilvânia que já tinha visitado. A máquina do tempo está cercada por samambaias estranhas, que se inclinam sobre o veículo. Acima da encosta, para a esquerda, um pássaro gira preguiçosamente em círculos. Seus olhos se arregalam ao perceber que as asas abertas devem atingir pelo menos um metro de largura!

— Pode nos dar um quadro de nossa posição, P.C.?
— a voz de César está tensa.

O motorista aperta um botão no painel e surge uma mensagem na tela. VALLEY FORGE, PENSILVÂNIA.

— Não pode ser Valley Forge — diz Bevatron. — A menos... — Ela não chega a terminar seu pensamento... e nem é preciso.

O som de uma batida à direita chama a atenção de vocês e responde definitivamente à questão. Pois lá, um pouco além do denso e enevoadado verde das samambaias, está o mais surpreendente animal que vocês já viram. Seu corpo tem duas vezes o tamanho de uma jamanta e sua cabeça parece uma verruga superdesenvolvida no topo de um longo pescoço curvo.

— Só pode ser um brontossauro — você exclama.
— Ou um dinossauro... Estamos no lugar certo... Só que na época errada!

CAPÍTULO 4

O enorme rabo do dinossauro estala a alguns metros da máquina do tempo, enquanto o animal se afasta em direção ao rio.

— Felizmente ele é vegetariano — diz Bevatron.

César balança a cabeça, preocupado. — Temos que sair daqui. Órion, você pode reprogramar essa coisa para o destino certo?

— Espero que sim — você diz, sem muita confiança.

Ninguém respira, enquanto você faz os cálculos para colocar a máquina do tempo outra vez em ação. Enquanto mexe nos controles, você dá uma outra olhada no dinossauro. E fica imaginando se seus ossos irão parar em algum museu, num dia distante do futuro. Finalmente você percebe que conseguiu. — Prepare a decolagem, P.C. Vamos agora aterrissar em Valley Forge, bem a oeste do acampamento do exército americano, em 1777.

— Certo — diz P.C., pressionando um botão de comando.

Não acontece nada. — Estou recebendo um sinal de erro — você informa ao grupo, desapontado.

— Talvez seja um problema mecânico — sugere César.

Vocês todos saem da máquina e começam a examiná-la, como se fosse um carro usado que quisessem comprar. É então que vocês percebem que não estão sozinhos!

— Olhem lá! — você mal consegue gritar de tão assustado. — É um tiranossauro!

— É um animal carnívoro! — acrescenta Bevatron. Mas ninguém precisa avisá-lo disso. Os enormes e afiados dentes do monstro são bem visíveis. A apenas cinqüenta metros da máquina do tempo, o monstro pára, levanta as pernas dianteiras e mostra que é alto o suficiente para enxergar por cima de um edifício de dois andares. Sua cabeça gigante balança de um lado para outro como se estivesse farejando o ar.

— Acha que ele está nos vendo? — Bevatron estremece.

— Meu Deus, espero que não! Com essas mandíbulas ele é capaz de abocanhar este veículo inteiro — César replica com voz sombria.

Então, como se estivesse ouvindo, o animal arreganha os dentes, tão afiados que parecem punhais. São, no mínimo, quinhentos dentes enfileirados nas gengivas vermelhas e enormes!

— Tire-nos daqui, rápido! — César grita, enquanto vocês correm para a nave.

Os ombros caídos de Pé-de-Chumbo revelam desânimo. — Não adianta. Tentei de tudo, mas o sistema não dá partida. Não acho que seja um problema mecânico.

Se antes você suspeitavam estar em dificuldades, agora têm cem por cento de certeza, porque a terra começa a tremer e rachaduras aparecem no solo próximo ao rio. Um terremoto! O enorme lagarto fica enlouquecido de medo! Ele corre de um lado para outro, rugindo e atingindo tudo que está ao redor com as

patas e o rabo. Você fica horrorizado ao ver que, com o rabo, ele derruba um enorme galho de árvore.

— Você é o único que pode nos salvar, Órion. Tire essa coisa daqui! — César está praticamente gritando.

De repente, você percebe algo que não tinha notado antes. — P.C., você mudou ou mexeu no controle do fator de extensão de salto? Está marcando cem mil, mas eu coloquei a programação em 1!

— Não toquei nele, Órion — diz P.C.

— Já sei! O relógio de Peckinpaw deve ter batido no controle. Ele nos fez saltar cem mil anos em vez de um ano por vez. É por isso que estamos presos aqui! Agora temos que rodar novamente o programa e digitar o fator de extensão de salto em cem mil. É torcer para que a gente possa partir. Em que ano estamos?

— 65 milhões a.C.

— Certo, isto é como 65 milhões negativos.

Pé-de-Chumbo lhe dirige um sorriso agradecido, assumindo o controle e dando a partida.

Se você gravou o programa 3, rode-o novamente. Mude o fator de extensão de salto e entre o ano em que está a máquina do tempo (—65.000.000). Se não pôde gravar o programa, digite-o novamente. Você o encontrará na página 25. Se quiser, pode mudar a velocidade.

As luzes do controle mudam tão rapidamente que aparecem só como uma mancha no painel. Uma olhada na tela e você percebe que o veículo está viajando a uma velocidade dez mil vezes maior do que antes. Nessa velocidade, você chegarão a 1777 em . . .

Mas você não tem tempo para completar o raciocínio, pois na tela brilha uma mensagem: *Quatro segundos para o objetivo inicial. Cuidado. Nível baixo de*

energia. Energia suficiente para apenas mais uma viagem.

— Só nos faltava mais essa! — observa Peckinpaw secamente, enquanto a nave aterrissa.

Vocês saem da máquina do tempo para uma clareira no centro de um grupo de árvores secas pelo inverno, num ponto isolado ao norte de Valley Forge. É uma parte de Windy Bluff, a propriedade da família Peckinpaw. Antes que a equipe deixasse a sede da AJA, o diretor da SATAN garantiu a César que esse seria o melhor local para o pouso.

Rapidamente, a equipe começa a camuflar a máquina do tempo. O setor de efeitos especiais preparou um pacote plástico do tamanho de uma valise. Quando inflado, ele se parece com um galpão de ferramentas. Enquanto você trabalha, seus olhos vão registrando os detalhes do ambiente.

A clareira parece estar deserta há anos. Seca, com grossas amoreiras cobrindo a maior parte do solo. Porém, logo adiante das árvores, há uma construção de pedra.

O céu está branco. A aparência é de que vai nevar. O vento frio atravessa seu casaco esfarrapado. Você treme, apesar de estar usando por baixo roupas térmicas do século XX.

— Vamos sair daqui — diz César secamente, depois que a nave está bem camuflada.

Ao segui-lo pela moita densa, você repara na sacola de couro surrada que o chefe da expedição está levando.

De repente você pára, atento, virando a cabeça para o lado. Seus ouvidos captam algo mais que o gemido do vento gelado. — Acho que alguém se aproxima — você diz aos outros, em tom baixo e ansioso.

— Rápido, vamos para baixo daquele arbusto, perto do muro de pedra — comanda César. — Não pode-

mos nos arriscar a ser capturados antes de chegarmos ao acampamento dos patriotas.

Enquanto vocês se encolhem contra o chão, surgem dois cavaleiros. O cavalo da frente leva um homem gordo, de meia idade, com marcas de varíola no rosto. Ele olha em volta ansioso, enquanto controla as rédeas do cavalo.

Quando dá uma boa olhada no segundo cavaleiro, você tem que colocar a mão na boca para não soltar um grito de espanto: ele bem que poderia passar por irmão gêmeo de Peckinpaw! Você pode ver uma ponta de renda creme saindo pela gola de seu casaco amarelado. Suas calças marrons, feitas sob medida, estão enfiadas sob botas de pele de bezerro polida. Evidentemente, trata-se do tataravô do diretor da SATAN.

Você arrisca uma rápida olhadela para Nataniel Peckinpaw, que está agachado a seu lado. Seus olhos estão brilhando de orgulho.

— Tem certeza de que é seguro conversar aqui, Jeremias? — O rosto do homem gordo está contraído de preocupação. — Se formos ouvidos, poderemos acabar pendurados na ponta de uma corda . . .

— Você é um coelho assustado, Barnaby Bacle. Windy Bluff é o lugar mais seguro desta colônia. Ninguém conhece a fortificação que estou construindo aqui, nem mesmo os ingleses. Meus leais guardas da Sociedade Satânica patrulham esta área dia e noite.

— Psiu!! Nem mesmo mencione o nome de seu bando maldito de criminosos. Não quero ficar pensando nas coisas abomináveis que você fazem. Suas conspirações têm espalhado caos por todo o . . .

— Anjinho idiota! Você bem que ficou satisfeito com o outro que lhe demos. Onde seus tímidos conservadores estariam sem meu apoio? — O velho Peckinpaw fala com desdém.

Você mal pode acreditar em seus olhos e ouvidos. Aqui, bem diante de você, estão o tataravô de Peckinpaw e o tataravô de Bacle — e eles parecem estar conspirando contra os patriotas! — Você se inclina para a frente, tentando não perder uma palavra.

Jeremias se mexe na sela. O movimento faz com que seu cavalo puxe as rédeas. — Óoh! calma, Lúcifer. Calminha agora. . . — Ele pára e fixa o olhar na direção da máquina do tempo. — Nunca notei aquele galpão atrás do defumadouro. — Seus olhos se estreitam, enquanto ele vira o cavalo e começa lentamente a se dirigir para a máquina do tempo camuflada.

Você prende a respiração e cruza os dedos. Pelo canto do olho, você vê César levantar o braço. Com um rápido e silencioso movimento, ele joga uma pequena pedra do outro lado da clareira. O barulho da pedra caindo sobre uma pilha de folhas faz com que os dois cavaleiros se virem.

— Deve ter sido um esquilo — diz Barnaby Bacle, após alguns minutos. Ele enxuga a testa com um grande lenço azul e pede: — Vamos resolver logo esse negócio, Jeremias. Você pode fazer um inventário de suas propriedades mais tarde.

Com uma última olhada desconfiada para o galpão, Peckinpaw volta para junto de seu amigo inquieto. — Está tudo pronto para amanhã à noite? — ele pergunta friamente. — O ataque ao acampamento deve ser rápido e mortífero. Não vou tolerar nenhum erro.

— Meus homens receberam uniformes ingleses e armas de fogo. Vai parecer que foram as tropas do rei George da Inglaterra que fizeram o serviço. — Bacle garante a ele. — Mas o ataque tem que ser à noite? Parece covardia.

— Temos que atacá-los no momento em que os estragos possam ser maiores — afirma Peckinpaw. Seu rosto

se escurece. — E isso não seria necessário se os homens do rei fizessem seu trabalho. Mas não! Eles querem ficar sentados em seus traseiros, na Filadélfia, esperando que o tempo melhore! Uma coisa que não posso agüentar nos ingleses é serem tão malditamente civilizados! — Ele pega uma caixa de rapé folheada a ouro e coloca uma pitada no nariz.

Barnaby Bacle balança a cabeça desolado. — Gos-taria de poder acreditar que você é realmente leal à causa do rei George. Mas eu acho que você tem em mente outro objetivo ao ajudar os traidores. — Ele conduz o cavalo para fora da clareira.

Um sorriso feroz se desenha nos lábios finos de Jere-mias Peckinpaw, enquanto seu companheiro de conspi-ração desaparece entre as árvores. — Seu imbecil! — ele murmura. — Naturalmente que tenho outra razão — diz ele olhando para seu cavalo. — Todas as terras deste Estado serão minhas quando os ingleses vencerem a guerra. Depois disso, a Sociedade Satânica entrará em ação e, acredite-me, Lúcifer, um dia toda a Terra será nossa! — Ele dá tapinhas secos no flanco do cavalo e parte a galope.

— Então esse é Peckinpaw, o patriota, heim? — diz Bevatron, quando vocês recomeçam a caminhada em direção ao acampamento dos soldados americanos.

O diretor da SATAN sorri sem graça e não diz nada, enquanto vocês descem a encosta e cruzam uma floresta de nogueiras. O céu agora está mais escuro e flocos de neve começam a cair. Você tropeça em uma raiz e, ao se levantar do chão, sente um objeto duro contra as costelas.

— Mexa um fio de cabelo e você estará morto — diz uma voz rude.

Você vira o rosto e dá de cara com um fuzil. O ho-mem que o segura usa um casaco mais esfarrapado do

que o seu. Sua mão esquerda está enrolada em trapos manchados de sangue.

— Peguei os outros, Ethan — alguém grita para ele.

— Os porcos espiões dos ingleses — resmunga o homem, empurrando você para a frente. Logo você vê o resto da equipe e percebe que eles também foram feitos prisioneiros. Seus captores são homens de aparência dura, maltrapilhos e com rostos congelados e enrugados pelo frio.

Ethan, que parece ser o chefe, agarra você pelo pescoço. — O que vocês acham, rapazes? Vamos enforcá-lo?

Você engole em seco e começa a imaginar como se sentirá pendurado na ponta de uma corda.

CAPÍTULO 5

Dia 01 da missão. A um quilômetro e meio do Acampamento do Exército Americano. 17h02m.

— Esperem! — César exclama antes que seus captores possam fazer qualquer coisa. — Não somos espões — viemos para nos unir ao exército do general Washington.

— O que faz vocês pensarem que vamos aceitar um bando de fracotes como vocês? — Ethan resmunga.

— Sou médico e este é meu assistente. — O chefe da equipe aponta com a maleta surrada em direção a Bevatron. — Por que não me deixa dar uma olhada em sua mão? Pelo menos eu poderia trocar o curativo para você.

Antes que o homem possa decidir, César abre a sacola e retira um frasco azul e um rolo de ataduras. Ele tira com cuidado os trapos velhos da mão de Ethan.

Você não diz uma palavra quando o ferimento arroxado e em carne viva fica exposto, mas seu estômago revira.

— Ouvi dizer que vocês estão sem médico no acampamento. Um *açougueiro* como eu bem que poderia ser útil — diz César, limpando e enfaixando a ferida.

— É, bem que poderia. Não sei o que há nessa poção

que você colocou, mas meu braço não está mais doendo. Obrigado. — Ethan flexiona os dedos e examina o chefe da AJA com respeito. — O general me encarregou de patrulhar estes bosques. Meu trabalho é impedir que o inimigo ande por aqui. Se você se responsabilizar por esses outros, eu os levo ao acampamento. Ned... Joshua... abaixem as armas.

Meia hora depois, você está tremendo do lado de fora da tenda que serve como quartel-general do general Washington — a *marquise*, como Ned a chamou. Ao redor, o acampamento ferve de atividade. Todos estão ocupados — alguns carregando troncos de árvores; outros, barro; enquanto os demais juntam as duas coisas. O cheiro que vem do caldeirão fervendo, pendurado em uma fogueira próxima, lembra você de que já faz um bom tempo que fez sua última refeição. *Mais de duzentos anos!*, você diz para si mesmo com um sorriso.

— O general o receberá agora — Ethan informa a César, ao retornar. — Os outros estão sob minha guarda. Venham, vou mostrar onde deixar suas coisas.

— Vigie Peckinpaw de perto. Vou voltar o mais rápido possível — César cochicha em seu ouvido.

Mais que tudo no mundo, você gostaria de encontrar George Washington. Mas você não foi convidado e Ethan não parece ser do tipo que se possa deixar esperando. Assim, você o segue até uma tenda esfarrapada, não muito longe dali.

— Não é grande coisa, mas é melhor do que muitas por aí. Amanhã vamos começar a construir uma cabana para o pelotão — diz Ethan e depois acrescenta: — Espero que vocês tenham trazido sua próprio bóia. Não temos nada sobrando.

— Nós conseguimos caçar alguma coisa antes de deparar com vocês — Bevatron fala com voz fina. — Vou fazer um guisado que você vai gostar. — Ela pára

como se se lembrasse de seu lugar no plano e então acrescenta: — O dr. César me disse para convidar você.

— Isso foi muita gentileza dele. Faz um bom tempo que não como carne — diz Ethan pensativo. — Mas não seria certo eu me empanturrar enquanto o velho Ned e Joshua passam fome. Sabe, somos os últimos do pelotão e eles confiam em mim.

— Traga-os também — Pé-de-Chumbo grita, enquanto Ethan se afasta. — Temos alguma coisa sobrando.

— Francamente! — berra Peckinpaw. — Mal temos o suficiente para nós mesmos e você quer alimentar o exército todo!

— Nunca subestime a eficiência da AJA — responde Bevatron com calma. — E não trate mal os nossos convidados do jantar. Eles poderão nos ajudar a localizar Bacle — ela adverte.

Peckinpaw olha carrancudo. — Mas vocês têm que admitir que eles não são o povo mais perfumado do mundo. Eu, provavelmente, não vou conseguir comer nada.

— Então não coma! — explode Bevatron. — Eu bem que prefiro o cheiro de suor honesto ao rastro de gambá que você deixa no ar! Agora veja se faz alguma coisa útil. Pegue os cantis e consiga um pouco de água!

— Assim é que se fala, Bev! — diz Pé-de-Chumbo, enquanto o diretor da SATAN se afasta.

— Eu não devia ter estourado desse jeito. Ele é um homem perigoso. — Os olhos negros dela ficam pensativos. — É só um palpite, mas acho que Peckinpaw pode estar mudando de idéia. A conversa que ouvimos lá em Windy Bluff pode ter dado a ele novas idéias sobre o objetivo desta missão.

— Que tipo de idéias? — pergunta P.C.

— Suponha que ele comece a achar melhor para si mesmo deixar aquele cientista maluco explodir o acampamento? Afinal de contas, Jeremias Peckinpaw disse que os ingleses lhe prometeram todo o Estado se vencessem. . .

Você percebe imediatamente o que ela quer dizer. — Então, lá no futuro, *este* Peckinpaw seria o herdeiro. . . Se ele nos impedir de deter Bacle, a SATAN poderá ter o controle dos Estados Unidos inteiros! — você diz.

— Psiu! Ele está voltando. Não falem sobre isso de novo. Vou avisar César de minhas suspeitas — cochicha Bevatron.

O jantar dessa noite é um enorme sucesso. Depois de acabar com o bem temperado guisado, Ethan arrota satisfeito.

— Não como nada assim desde que deixei a Carolina do Norte — ele suspira. — Vocês chegaram em boa hora.

Você sorri para si mesmo, pensando na inconsciente referência que Ethan fez à sua viagem no tempo.

— O que há, doutor? Não gostou do guisado? — Ned pergunta a César. O chefe da AJA mal tocou na comida. Você notou que ele está estranhamente silencioso desde que voltou de seu encontro com o general Washington.

— Eu simplesmente não consigo me recuperar do encontro com George Washington — diz César lentamente. — Nem que viva um século me esquecerei desse privilégio.

— A maioria das pessoas se sente assim. Você acha que estaríamos todos aqui, morrendo de fome e doentes, nesse frio miserável, se não fosse por causa dele? — Ethan observa. — Muitas vezes eu mesmo o vi tirar dinheiro do próprio bolso para ajudar algum de nós.

Se conseguirmos vencer esta guerra, nosso país será um lugar livre e bom para se viver.

— Esperamos — Bevatron completa em tom baixo.

Um tumulto repentino lá fora quebra a emoção do momento. — Ethan, venha rápido. Ezequiel está de novo daquele jeito — grita uma voz.

Vocês saem rápido da tenda e deparam com dois soldados segurando com força um terceiro pelos braços. O rapaz, que parece apenas um pouco mais velho do que você, tem o rosto branco e os olhos arregalados.

— Eu vi, juro que vi, capitão Ethan. Era real, tenho certeza que era. — O adolescente cai em soluços.

— O que é que você viu desta vez, Ezequiel? — Ethan pergunta, impaciente.

— Um ovo, capitão, maior que o que qualquer galinha poderia botar, e era todo brilhante. Era como se alguém o tivesse pintado com fogo-fátuo.

— Um caso triste, doutor — cochicha Ethan. — O menino não é certo da cabeça, entende? Acha que pode fazer algo por ele?

César confirma com a cabeça. Com uma expressão viva nos olhos ele sugere a você que tem algo em mente. — Onde viu o ovo, filho? Havia alguém por perto?

Ezequiel acena com a cabeça ansiosamente. — Sim, senhor, um homenzinho careca e de roupas esquisitas. Estava carregando um pacote. E devia ser pesado, porque ele andava meio cambaleante.

— Onde? Diga! Onde o viu? — César está praticamente arrancando os braços do garoto de tanto sacudir.

— No bosque perto do rio, logo ao pé de Mount Joy — Ezequiel murmura.

— Mount Joy? — Você fica confuso. Você achava que o monte perto do rio se chamasse Mount Misery.

— O vale Creek corre entre dois montes — Bevatron lhe informa em voz baixa. — O que fica no acampamento é Mount Joy.

— Espere, doutor. Não dê muita atenção ao que ele diz. Ezequiel tem visões o tempo todo, mas isso não significa nada — diz Ethan, franzindo as sobrancelhas.

— A única forma de curar uma doença como essa é levar o paciente de novo ao lugar e fazê-lo reviver a visão. Acredite em mim, Ethan. Eu posso ajudar o rapaz — César afirma.

— É melhor esquecer tudo isso, agora. Precisamos de uma boa noite de descanso. Lembrem-se de que temos um bocado de trabalho para amanhã. Os rapazes vão levar Ezequiel para a paliçada, só até ele ficar calmo. Vocês poderão conversar com ele de manhã — decide o chefe do pelotão, bocejando. — Obrigado pela bóia e, por via das dúvidas, não deixem o acampamento. Os rapazes têm ordens para atirar em qualquer coisa que se mexa, depois que o sol se põe.

Depois dessa advertência, não há mais nada a fazer senão voltar à tenda.

— Bacle chegou — anuncia César sombrio. — Ezequiel deve ter visto a máquina do tempo justo no momento em que estava se materializando.

Pé-de-Chumbo coça a barba pensativamente. — O que podemos fazer, chefe? O velho Ethan não vai nos deixar sair para dar uma olhada esta noite.

— Ainda temos amanhã o dia inteiro para encontrá-lo. Pelo menos agora temos uma pista quanto à sua aparência — observa Bevatron. — Com todos nós procurando por homens baixos e carecas, será. . . — ela se interrompe e seus olhos se estreitam, ao olhar em volta, pela cabana.

— Onde está Peckinpaw? — ela pergunta com voz tensa.

Sem que vocês o vissem, ele escapou no meio da escuridão.

CAPÍTULO 6

Dia 02 da missão. Valley Forge. 5h27m.

Você acorda com um gosto de couro seco na boca e com o som de uma corneta desafinada martelando em seus tímpanos. Você não tem idéia de onde está, mas tem certeza de que não quer estar aí — está gelado e suas costas parecem indicar que passou a noite sobre um saco de cascalhos.

— Segundo os cálculos de Peckinpaw, temos exatamente dezoito horas e três minutos para desarmar a bomba de Bacle, Órion. Vamos! — O comando ríspido de César exige que você fique ligado no mesmo instante.

— Peckinpaw ainda não voltou? — você pergunta. Na noite anterior, ele não deu mais sinal de vida e César mandou todo mundo dormir.

— Não. E se a suspeita de Bevatron se confirmar, nossa tarefa será duas vezes mais difícil. Não apenas teremos que encontrar o professor Bacle, mas também de lutar contra Peckinpaw. . . — O rosto do chefe da AJA parece uma nuvem de tempestade. — Alguém tem qualquer idéia brilhante sobre onde começar a procurar?

— Acho que ele foi direto para Windy Bluff — especula Bevatron.

— Por quê? — pergunta Pé-de-Chumbo.

— Para avisar seu tataravô que deve ficar longe daqui esta noite. — O rosto de Bevatron se enrijece. — Nosso Peckinpaw não iria querer seu parente perto de uma explosão nuclear. Mesmo que não fosse atingido pela explosão, não dá para calcular os danos que a radiação poderia causar aos descendentes da família Peckinpaw.

— Bem pensado, Bev. Você e P.C. vão procurá-lo — ordena César. — E enquanto estiverem por lá, dêem uma olhada na máquina do tempo. Estou preocupado com o baixo nível de energia. Depois de passar pelo hospital de campanha, vou até a paliçada falar com Ezequiel. Se eu conseguir fazer as coisas direito, talvez ele possa nos dizer onde encontrar Bacle.

— E quanto a mim, chefe? — você pergunta, esperando que sua missão lhe dê oportunidade de testar seu novo computador-cantil.

— Veja se pode detectar traços de radiação pelo acampamento. Sei que é muito trabalho, mas comece pelo centro. O mais provável é que ele ataque por lá. — César se vira para a especialista nuclear da AJA e acrescenta: — Bevatron, distribua os detectores em miniatura que você trouxe.

A moça passa a você um fino disco de metal do tamanho e peso de uma moeda, para ser pendurado por dentro da camiseta. Ele esquenta sua pele.

— Se você ficar a 30 metros do dispositivo nuclear, o detector esfriará — ela avisa. — Quanto mais perto estiver, mais frio ficará.

— Venham imediatamente me buscar, se encontrarem algo. Não façam nada sozinhos — ordena César. — Não preciso avisá-los de que é para vocês darem cobertura uns aos outros. E isso inclui Peckinpaw.

Depois de desejarem boa sorte uns aos outros, vocês

saem, mergulhando na gelada brisa da manhã. A lembrança de um bom pão com manteiga começa a atormentar seu estômago vazio. Você se lembra do esconderijo secreto das balas de uva, mas resiste à tentação de pegá-las. Com tantos homens realmente famintos no acampamento, isso não parece muito certo.

Para manter a cabeça ocupada com alguma outra coisa, você deixa seus olhos correrem pela vastidão de Mount Joy, o morro em frente. Faz muito frio e você começa a andar para ver se consegue se esquentar um pouco. Ao mesmo tempo aproveita para procurar a bomba. Você decide explorar primeiro em volta do quartel-general. Se você fosse Bacle, seria aí que a colocaria. Mas antes que você possa ir muito longe, a voz abafada de Ethan o faz parar. — Espere! Há trabalho para fazer. Onde estão os outros?

Você morde os lábios para esconder sua frustração. Se não puder se livrar logo dele, não poderá terminar sua tarefa. — Bom dia, capitão Ethan. O doutor foi ver Ezequiel. O resto do grupo está... hã, saiu pra buscar comida — você diz, fazendo com a mão um movimento vago em direção às árvores.

Você é obrigado a segurar uma risada ao se virar para o homem: as pontas soltas de um trapo amarrado em volta de seu rosto inchado formam um nó no topo da cabeça, deixando duas pontas que parecem as orelhas de um coelho. — Está com dor de dente?

— É. Acho que preciso arrancar mais alguns dentes — ele suspira com mau humor. — Quantos você já perdeu?

— Nenhum — você responde.

— Se não estiver mentindo, você é um danado de um felizardo. O pessoal aqui por estes lados perde os dentes muito cedo. A maioria já está desdentada quando chega aos trinta. — Ele o examina com curiosidade

e, encolhendo os ombros, faz um movimento para que você o siga. — Mexa-se, Ned e Josh estão esperando. Aquela cabana não vai se construir sozinha!

Duas horas depois, seus braços estão doloridos e há uma lasca na ponta de seu polegar, mas a cabana onde o pelotão vai se abrigar no inverno está tomando forma. Ethan deixou claro desde o começo que os capitães vigiam e os soldados trabalham. Ele senta sobre um tronco de árvore, com o rosto contraído em concentração.

Ao se inclinar para colocar mais uns pedaços de madeira em uma pilha de lixo perto do rio você, de repente, sente um arrepio. Você se endireita rápido e, então, percebe que o detector de radiação dentro de sua camisa está pelo menos 20 graus mais frio! Isso significa que você está próximo a uma fonte de radioatividade. Você corre os olhos pela área ao redor e percebe uma construção escurecida pelo fogo, uns vinte metros para a esquerda. Uma sentinela está andando de um lado para o outro à sua frente.

— O que é aquela casa ali, capitão Ethan? — você tenta fingir calma, mas sua voz trai a inquietação.

— Aquela é praticamente a única coisa que os ingleses deixaram em pé quando passaram por aqui em setembro — responde Ethan com amargura. — Estamos armazenando munição lá dentro, até conseguirmos construir um arsenal decente. Agora vê se não me atrapalha, preciso de silêncio quando estou fazendo contas!

— Desculpe. Posso ajudar? — Acima de tudo você não quer irritar o homem. Ele poderia arranjar mais tarefas, para você ficar trabalhando até meia-noite, e você precisa conseguir ficar longe dele o mais rápido possível.

— Você sabe fazer somas?

Você tem que pensar um pouco antes de perceber que ele está perguntando se você é bom em matemática.

— Claro, qual é o problema? — você responde com segurança.

— Contando com vocês, tenho agora oito em meu pelotão e preciso conseguir mais munição. Se cada um ficar com três balas de espingarda por dia, quantas serão necessárias para uma semana?

— 168 — você responde, antes que ele termine.

Se não estivesse amarrado, o queixo dele teria caído até o peito. — Como consegue fazer contas sem usar os dedos?

— Acho que tenho um talento especial para isso — você responde, revirando sua cabeça, em busca de uma desculpa para ir dar uma olhada no arsenal. E a inspiração acaba chegando! — Diga, capitão, já que quase terminamos isso aqui, eu poderia ir pegar um pouco de pólvora e chumbo para as balas?

Conseguir a permissão de Ethan é fácil. Mas você precisa prometer comida ao faminto sentinela do depósito de munições, para que ele o deixe entrar.

O detector parece uma pedra de gelo contra seu peito. Andando cautelosamente sobre uma pilha de balas de canhão, você levanta a ponta de um pedaço de lona embolorado, que está estendido sobre um objeto, num canto. O que você vê o faz engolir em seco. Um globo de metal do tamanho de uma grande abóbora brilha sobre o chão de terra batida.

Seus olhos percebem que isso não é daqui. Os lados protuberantes do objeto têm marcas que só poderiam ter sido feitas no século XX.

A lona parece estar suspensa acima do globo, no espaço vazio. Ligados ao dispositivo por um fio fino, uma série de mostradores se projetam no espaço. Tremendo, sua mão é detida a 15 centímetros da brilhante superfície de metal — deve haver algum tipo de campo magnético protegendo a bomba.

— A bomba — você sussurra entorpecido.

— Como é que é? — você ouve a voz de Ethan, atrás de você. Você se vira, cobrindo o objeto de aparência sinistra antes que ele possa vê-lo.

— Eu estava dizendo a mim mesmo que devia ficar calmo — você responde imediatamente. — Eu achei que tinha visto um rato. Nunca me dei bem com esses bichos. — Você se movimenta para ficar entre o capitão e a lona, mas ele passa rápido por você. O frio em seu peito se alastra por todo o corpo, quando ele pára despreocupado e se senta bem em cima da bomba!

— Você está procurando o chumbo no lugar errado — ele diz. — Tente aquela pilha, ali, perto da janela.

Você está tão nervoso que tropeça num pequeno saco de pólvora. E se apressa em recuperar todos os preciosos grãos negros.

— Ai! — geme Ethan.

Você salta, pensando que talvez a queixa tenha algo a ver com a bomba. Mas então você se lembra que ele está com dor de dente.

— Ouça, capitão. O doutor tem remédios que farão seu dente ficar bem melhor. Venha comigo. Vou levá-lo até ele.

Enquanto você apressa Ethan a sair, sua tensão se torna quase insuportável. Se Bevatron não puder atravessar o campo de força e desarmar a bomba em tempo, Ethan não terá mais que se preocupar com sua dor de dente.

CAPÍTULO 7

Dia 02 da missão.

Enfermaria de Valley Forge. 10h27m.

Chamar essa cabana de hospital é realmente forçar um pouco as coisas. Soldados com ossos quebrados, curativos ensangüentados e ferimentos sangrando estão amontoados como uma pilha de madeira. — O novo médico não está aqui. Estou esperando há mais de uma hora — um soldado com o braço em uma tipóia informa, quando você finalmente consegue entrar. — Um canhão explodiu fora de hora lá na colina e ele foi ver os feridos.

— Lá, depois da barraca do general.

— Muito obrigado — você diz, preparando-se para uma louca corrida pelo acampamento.

— Espere, garoto! — um homem deitado em uma maca o chama. Ele estremece, e antes de continuar limpa com a mão trêmula os olhos de um azul aguado: — Como se chama?

— Órion — você responde. *Ele deve ter pelo menos 60 anos, você diz consigo. O que um velho como ele está fazendo no exército?*

O velho soldado fala com voz fraca. — Você é o rapaz que o *açougueiro* estava procurando. Ele disse

que se você aparecesse por aqui era para eu avisá-lo para não perder tempo procurando por ele. . . e para lubrificar os pés do vagão e correr para casa.

Pés do vagão? Você olha sem compreender, até que finalmente consegue perceber o significado da mensagem cifrada. César deve estar tentando avisá-lo de que deve procurar P.C. e Bevatron.

Você passa rápido pelas filas de homens, evitando Ethan, quando este tenta agarrá-lo. — Vê se acha o assistente do doutor — você lhe diz. — Ele também entende um bocado de dor de dente.

Ao chegar ao fim do acampamento, você começa a andar mais devagar. A área está bem patrulhada e você não quer que nenhuma sentinela ansiosa por atirar pense que você está desertando.

— Onde pensa que vai? — um guarda de olhar duro pergunta a você, desconfiado.

Bem a tempo, você vê um velho caldeirão de estanho, abandonado no chão. Você o pega com as duas mãos e anda em direção a um monte de neve. — Pegar água e levar para o doutor no hospital. Assim é mais fácil do que ir até o riacho. — Você começa a colocar neve dentro do caldeirão até que a sentinela perca o interesse e continue sua ronda. Tão logo vê o caminho livre, você some atrás de uma moita.

Parece que você já está andando há anos pelo bosque. O sol pálido está agora muito mais alto no céu. Consultando a função de tempo em seu cantil, descobre que são mais de onze horas. Você estremece ao perceber como o tempo está passando rápido. — Mais doze horas, isso é tudo que temos — você diz sombriamente, abrindo caminho com dificuldade por entre as amoreiras.

— Psiu! — O som sibilante faz seu peito enrijecer

de pavor. Você faz os próximos dez metros em três segundos...

— Volte aqui, seu idiota, preciso de sua ajuda! — uma voz familiar e afetada soa ríspida atrás de você. Você encontrou Nataniel Peckinpaw.

Imediatamente você nota que ele está mancando. E a parte inferior de seu corpo está tão enlameada que você nem sequer pode ver suas calças. Quando ele se aproxima, você percebe que ele *não está* usando calças.

Uma olhada e você não consegue parar de rir. O que você não daria por uma câmera agora. Imagine uma foto de Peckinpaw sem calças na capa de uma revista!

— Estou contente de poder lhe dar um pouco de alegria neste seu dia monótono, seu imbecil insensível — resmunga o diretor da SATAN. — Agora quer fazer a gentileza de parar de rir e ir ao acampamento buscar umas calças para mim?

— Não posso. Tenho que encontrar Pé-de-Chumbo e Bevatron. Eles saíram procurando por você há horas. — O cheiro no ar, quando ele se aproxima, faz com que você retome a caminhada. O elegante diretor da SATAN cheira como uma fazenda de porcos.

— Ah, esses dois! Bem, não precisa se preocupar. Eles estão bem, por enquanto — diz ele.

— O que quer dizer com *por enquanto*? Você os viu? Onde estão? — suas perguntas tropeçam umas nas outras.

— Estão lá no defumadouro de meu tataravô. Foram suficientemente estúpidos para se deixarem capturar pela Sociedade Satânica. Sabendo da situação deles, eu estava indo ajudá-los quando aconteceu o mais desagradável acidente. Aqueles porcos vieram atrás de mim, mastigando minhas calças! Ele pára tentando lim-

par a cueca, com repugnância. — Acho que nunca mais vou comer presunto na vida!

— Não ligue. Você está falando sobre o defumadouro lá na clareira onde escondemos a máquina do tempo? Por que eles foram levados para lá?

— Porque é a sede da sociedade — admite Peckinpaw relutante.

— Então o que estamos esperando? Vamos!

No tempo necessário para vocês subirem a encosta que leva até o local do pouso, Peckinpaw lhe dá sua versão dos acontecimentos.

— Eu estava preocupado com o professor Bacle. Ele poderia tentar fazer algo a meu tataravô Jeremias — diz Peckinpaw. — Então fui eu mesmo procurar Bacle. Segui sua pista até o estábulo, atrás da casa grande e da fortificação de Windy Bluff. Antes que pudesse dar uma busca nos arredores, fui capturado pelos próprios guardas de meu tataravô.

— Bem feito para você — você diz irritado. — Quero saber sobre Bev e P.C. — você insiste.

Ele o ignora de propósito. — Os guardas me amarraram assim que me pegaram. Não acreditaram em nenhum minuto que eu tenho parentesco distante com a família — resmunga ele. — E realmente não posso criticá-los. Nenhum Peckinpaw verdadeiro seria pego com roupas nojentas como estas, nem que estivesse morto.

— E Bevatron e Pé-de-Chumbo? — você o interpela, impaciente.

— Ah, sim. Eles me encontraram no estábulo, mas quando foram me soltar, os guardas os pegaram e levaram para o defumadouro, para esperar pela justiça de Jeremias. Felizmente, consegui escapar na confusão.

Você quase engasga de raiva. — Quer dizer que eles salvaram sua pele e você não levantou um dedo para ajudá-los? Rapaz, você é um sujeito mais desprezível do que eu imaginava!

— A diferença entre o sucesso e a derrota é a praticidade. Não teria sido nada útil para eles se eu fosse recapturado. Desse modo, pude trazer-lhes ajuda.

Vocês agora estão tão próximos da clareira que falar pode ser perigoso. Jogando-se ao chão, vocês rastejam até se aproximarem a ponto de ouvir a conversa dos quatro rufiões que guardam o defumadouro.

— Sorte desses dois espões que o sr. Peckinpaw tenha ido até a Filadélfia a noite passada — diz um deles.

— É, o velho Jeremias não é lá muito gentil com invasores. Ele teria . . . — O modo como o segundo valentão corre o dedo pelo pescoço não deixa dúvidas quanto ao que ele quis dizer. A longa cicatriz em seu queixo sugere a você que ele tem um bocado de experiência com facas.

— Quando o velho Jeremias voltará? — pergunta um terceiro.

— Não antes do ataque dos conservadores, esta noite. Acho que ele não vai querer estar por perto quando acontecer — replica o Cicatriz. — Aliás, o Jeremias sempre mantém sua barra limpa. Aquele maroto está conseguindo ludibriar os dois lados, heim?

Você faz sinal a Peckinpaw para segui-lo de volta pelo caminho por onde vieram. — Nunca poderemos dominar esses vigias — você diz. — Temos que pensar em outra coisa.

— E o que você sugere?

— Bem . . . — você hesita, esperando que brote uma idéia. E ela acaba brotando! — Gostaria de saber como

— você ficaria com uma peruca. . . — você medita em voz alta.

— O que está sugerindo?

— Seu tataravô está fora da cidade e só voltará amanhã. Se conseguirmos pegar algumas de suas roupas em Windy Bluff, você poderá usá-las para enganar esses rufiões e fazê-los soltar Bevatron e P.C.

— E o que o faz pensar que poderemos nos sair bem disso? — ele pergunta.

— Você é muito parecido com Jeremias. Com as roupas certas e uma peruca, poderá facilmente passar por ele — você lhe diz.

— Por que eu deveria arriscar o pescoço para salvar dois agentes da AJA? — ele exclama com desdém.

Toda a determinação do mundo está em seu rosto quando você fuzila Nataniel Peckinpaw com o olhar. Você quase começa a dizer-lhe que sabe onde está a bomba, mas então pensa melhor. Você não confia nele nem um pouco. — Bevatron é a única pessoa entre nós que pode desarmar a bomba. Se não ajudar a tirá-la de lá, você se transformará em fumaça como o resto de nós quando a bomba explodir — você lhe diz, a voz dura como aço.

— Besteira. A bomba tem um raio de ação de cerca de três quilômetros. Eu não sofrerei nada se ficar longe da área.

Você já tem a resposta para esse argumento. — É verdade, mas você não sabe operar a máquina do tempo. Então, mesmo que se salve, ficará preso aqui no passado. Está querendo perder seus iates, seus supercarros e o império da SATAN que você construiu?

— Colocando as coisas dessa forma, você até me convence de que seu plano tem algum mérito — ele admite. Seu olhar é de admiração. — De fato, gosto dele. Será bom conseguir roupas decentes para usar.

Ao se dirigirem para Windy Bluff, ele dá tapinhas em seu ombro. — Eu poderia usar alguém com um cérebro como o seu. . . Já pensou alguma vez em trabalhar para a SATAN?

— Nem em meus piores pesadelos — você responde imediatamente.

CAPÍTULO 8

Dia 02 da missão. Bosque de Windy Bluff. 15h48m.

— Você podia pelo menos ter tentado conseguir-me uma arma. É suicídio ir desarmado — reclama Peckinpaw, ajustando o chapéu de três bicos sobre a peruca.

— Tive sorte de escapar inteiro daquela casa! O mordomo ficou olhando para mim como se eu estivesse fugindo com toda a prataria — você grita. Você está muito irritado com as críticas de Peckinpaw. Afinal, foi você quem correu todos os riscos até agora. Suas pernas ainda estão tremendo por causa da caminhada até a mansão, tendo que atravessar por um enorme grupo de guardas desconfiados.

— Você nunca esteve realmente em perigo — diz o diretor da SATAN, com desdém. — Ninguém teria ousado tocá-lo enquanto estivesse usando o anel com o timbre dos Peckinpaw. Agora devolva o anel, sim?

Você lhe passa o pesado aro de ouro, tendo que admitir que o plano dele funcionou muito bem. Você se fez passar por mensageiro de Jeremias, dizendo ao mordomo que seu patrão havia decidido passar mais alguns dias na Filadélfia e precisava de uma muda completa de roupas. Nem as sentinelas, nem o empregado, desconfiaram quando você lhes apresentou o anel.

Peckinpaw limpa afetadamente um fiado de tecido na blusa de veludo cor de vinho. Ele parece um verdadeiro aristocrata. Antes que você compreenda o que está acontecendo, ele o agarra pelo colarinho e o empurra em direção à clareira onde a máquina do tempo está escondida. — Lembre-se de fingir que está apavorado — ele o instrui. — E fique de boca fechada. Se quiser que essa encenação maluca funcione, deixe a conversa por minha conta.

Então ele lhe dá um forte empurrão e, com um grito de surpresa, você vai cair no meio dos quatro vigias do defumadouro. Eles se levantam, apontando seus mosquetes.

— Não toquem nas armas, seus cães sarnentos! Vocês se arriscariam a ferir Jeremias Peckinpaw? — berra Nataniel Peckinpaw, aproximando-se a largas passadas para ficar em frente a você.

O grupo olha atônito para ele, com os lábios brancos de medo.

— Vocês têm um bocado de coisas para explicar. Como foi que deixaram esse invasor entrar em minha propriedade? — o impostor aponta o dedo acusador em sua direção.

O velho Cicatriz é o primeiro a reagir. — Nós encontramos dois deles. Estão presos, sr. Peckinpaw. Tem um outro que escapou, mas os rapazes estão procurando. Já devem estar todos presos, agora . . .

— Há outros? Traga-os aqui, imediatamente — exige Peckinpaw.

Os membros da AJA são arrastados para fora do defumadouro. Suas mãos estão amarradas e um ferimento recente arroxou a pele escura do rosto de Bevatron. Vendo você estatelado no chão, Pé-de-Chumbo avança, reprimindo um palavrão.

— Estou bem — você garante, pondo-se de pé. Você lhe faz sinal para que fique calmo.

— Bem, bem, bem, o que temos aqui? Um espião patriota ou um desertor assustado? — o diretor da SATAN desafia Bevatron. Antes que ela possa falar, ele a agarra pelo braço e a empurra para o seu lado. Você lhe dá um cutucão para que fique quieta.

O Cicatriz faz um movimento para proteger Peckinpaw. — Cuidado, senhor. Esses dois nos deram um bocado de trabalho. Nós. . .

— Como ousa falar sem que eu dê permissão, seu lixo do pântano? — Os olhos do falso Jeremias brilham como aço frio. — Sua língua solta ainda vai matar você. Por falar nisso, será que tem coragem de me chamar de *velho Jeremias* na minha frente?

O homem fica cinza de pavor. — E. . . eu. . . — é tudo que seus lábios podem balbuciar.

Peckinpaw o manda embora fazendo um sinal de desdém com a mão. — Dê-me aquela pistola, seu suíno. Vou mostrar como se lida com espiões! Desamarrem aquele lá! Não vou atirar em um homem amarrado como um peru — grita ele para o segundo guarda.

Tão logo P.C. é libertado, Peckinpaw levanta a pistola e aponta direto para seu coração. Por um momento, seu sangue congela: você pensa que o diretor da SATAN vai realmente atirar!

Então o impostor vira a arma em direção aos guardas confusos. — Deixem cair as armas! P.C., pegue os mosquetes deles e veja se têm outras armas — ele comanda.

Depois que os guardas estão bem presos no defumadouro, Pé-de-Chumbo se dirige ao *galpão de ferramentas* para examinar a máquina do tempo. Peckinpaw, relutante, volta a vestir suas cuecas enlameadas e a camisa

de couro. Você está louco para cair na risada, mas desiste diante do olhar gelado de Peckinpaw.

— Não estou gostando disso — Pé-de-Chumbo comenta, preocupado, ao se juntar ao grupo. — A fonte de energia parece ter um pequeno vazamento.

— Teremos energia suficiente para voltar? — você quer saber.

— Só o suficiente. Isso se não partirmos depois das 0h35m da próxima madrugada — ele responde.

— Então não há problema — Peckinpaw afirma confiante. — Vamos pegar Bacle hoje à noite!

Você bem que gostaria de poder partilhar desse otimismo, mas quase nada nesta missão tem saído de acordo com o plano inicial. *Muita coisa pode acontecer entre agora e 0h35m da madrugada*, você pensa com um estretecimento de apreensão.

Em menos de dez minutos, o grupo da AJA está a meio caminho do acampamento. Você põe P.C. e Bev a par dos acontecimentos do dia, deixando de fora somente a descoberta da bomba.

— Obrigada, sr. Peckinpaw. Foi preciso um bocado de coragem para fazer o que fez lá na mansão — Bevatron diz, em tom suave.

— Guarde sua gratidão para quem precisar dela — resmunga o diretor da SATAN.

Quando se aproximam do abrigo em que a equipe passou a última noite, César está esperando.

Você não consegue mais guardar as novidades. — Eu sei onde está. . .

— Já era tempo de vocês aparecerem — interrompe o diretor da AJA, com o olhar fixo em Peckinpaw.

— César, o detector. . .

— Não me interrompa! Vocês todos sumiram quando havia trabalho a fazer. Tenho vergonha de andar com um bando de inúteis como vocês.

Você começa a achar que há algo de errado com o pescoço de seu chefe: sua cabeça fica balançando para trás em direção à tenda. — Mas, César, eu achei a . . . Ele tapa sua boca com a mão, impedindo que você complete a frase.

— Acha que devíamos chicoteá-los, capitão Ethan?
— César berra por sobre o ombro.

Um gemido abafado vem de dentro da tenda.

— *Bomba!* — você balbucia, baixinho.

O chefe sacode a cabeça, dando a entender que ouviu, e seus olhos adquirem uma expressão de alívio. — Sorte de vocês que Ethan é um homem bom — ele grita. — Agora, vocês três, mexam-se! E não voltem enquanto o teto da cabana não estiver pronto!

Quando Peckinpaw começa a segui-los, César o segura pelo braço. — Você não, amigo. Vai ficar aqui onde eu possa ficar de olho em você. — O tom baixo da voz do chefe carrega uma ameaça feroz.

Protegidos pela escuridão da noite que se aproxima, vocês alcançam o local da cabana em tempo recorde. *Vai ser fácil entrarem escondidos no arsenal, você pensa.*

Mas não é bem assim. Em primeiro lugar, Ned e Joshua estão se aquecendo diante de uma fogueira. O brilho das chamas ilumina toda a área.

— E com isso já não temos a proteção da escuridão — resmunga Bevatron, com desânimo. — E agora, o que faremos?

— Fiquem aqui e deixem comigo. — Pé-de-Chumbo se aproxima dos dois soldados em largas passadas, dizendo com voz bem alta: — Como estão, amigos?

Suas expressões mostram claramente o que eles pensam de intrusos.

— Encontrei um espião se escondendo entre as árvores. Ele foi bem gentil providenciando o jantar desta

noite. — O diretor interino de transportes enfia a mão no bolso e tira um punhado de torresmos tostadinhos. Do outro bolso, tira um bocado de ameixas secas. — Não é pura gulodice, é que a gente pode ficar com fome... Tenho mais... acha que aquele cara ali gostaria de um rango? — P.C. faz um movimento com a cabeça na direção do guarda do arsenal, que parece olhar interessado.

— Ele é um gênio — você murmura, enquanto desliza com Bev pela porta do arsenal. Basta um puxão na lona e a bomba aparece. Bevatron tem uma pequena lanterna escondida na sacola que carrega no ombro. Sob o pequeno mas forte feixe luminoso, ela examina os controles que ficam na lateral da bomba.

— Estes dispositivos acionam o campo de força — ela diz. — Conheço uma equação que poderia desligá-lo, mas é muito complexa e não temos tempo a perder. Órion, não há nada que você possa fazer?

— Mantenha a luz firme — você diz, pegando o cantil-computador. Em pouco tempo, você escreve um programa. Com sorte, talvez funcione.

Digite o programa abaixo em seu computador. As linhas 200 e 220 devem ser digitadas em uma única linha no seu micro.

O programa é um jogo. Você tem que dar um palpite sobre as frequências (entre 1 e 30) que desativarão o campo de força. A tela representa um medidor de frequência. O asterisco é o valor que você está procurando. Cada vez que sugerir um número, uma seta indicará quanto seu palpite está próximo da resposta correta. Escolhendo um número mais alto, a seta se moverá para a direita (em direção a 30). Escolhendo um número mais baixo, a seta se moverá para a esquerda. São necessárias três entradas corretas para desativar o campo.

Entretanto, se você der cinco palpites errados antes dos três corretos, o dispositivo explodirá.

PROGRAMA 4

```
10 REM DESATIVAR O CAMPO DE FORÇA
20 LET C=0
30 LET S=38
40 LET X1=INT(RND(1)*(S-1))+1
50 LET X2=99
60 PRINT
70 GOSUB 250
80 PRINT "QUE NUMERO (1 A ";S;")"
90 INPUT X2
100 GOSUB 250
110 IF X1=X2 THEN GOTO 160
120 PRINT "ERRADO"
130 LET W=W+1
140 IF W=5 THEN GOTO 200
150 GOTO 70
160 LET R=R+1
170 PRINT "ACERTOU ";R;" NUMEROS "
180 IF R=3 THEN GOTO 220
190 GOTO 40
200 PRINT "CAMPO DE FORÇA EXPLODE:
      VOCE MORRE"
210 STOP
220 PRINT "*** CAMPO DE FORÇA
      DESATIVADO ***"
240 STOP
250 PRINT
260 PRINT "I";
270 FOR I=1 TO S
280 IF X1=I THEN GOTO 320
```

```

290 IF X2=I THEN GOTO 370
300 PRINT " ";
310 GOTO 380
320 IF X1=X2 THEN GOTO 350
330 PRINT "*";
340 GOTO 380
350 PRINT "+ ";
360 GOTO 380
370 PRINT "*";
380 NEXT I
390 PRINT "I"
400 RETURN

```

SINCLAIR	APPLE	RADIO SHACK		IBM
ZX-81	Apple II	TRS-80	Color	PC
	↙			

Como está listado, este programa rodará em todos os computadores da linha Apple II e seus compatíveis. Para adaptá-lo aos micros das linhas Sinclair, Rádio Shack e IBM, consulte o Manual de Referência, página 114.

Vocês retiram totalmente a lona que cobre a bomba. Os dedos sensíveis de Bevatron deslizam cautelosamente pela superfície metálica. Você pode ver pelo menos 20 mostradores e controles.

— Pode desarmar agora? — você pergunta ansioso.
 — Parece que o *jantar* deles já está terminando. É me-

lhor desligar esse treco antes que o guarda retorne. . . ou entramos em fria.

Bevatron senta-se sobre os calcanhares. — Já estamos numa fria — ela murmura. — Ao desligar o campo de força, nós ativamos o mecanismo de tempo. Agora a bomba só poderá ser desligada enfiando uma chave especial nesta fenda aqui em cima. Coloque qualquer outra coisa, e teremos uma enorme explosão. — O rosto dela é o retrato do desespero. — Quanto quer apostar como Bacle tem a chave no bolso? Temos que achá-lo!

— Quanto tempo ainda temõs? — você pergunta. Seus joelhos estão batendo como a lataria de um velho Chevrolet 56.

— Talvez horas, talvez minutos. Somente Bacle pode saber com certeza.

CAPÍTULO 9

Dia 02 da missão. Valley Forge. 19h03m.

— A bola está com você, Peckinpaw. Você é o único que conhece Bacle. Deve haver um modo de identificá-lo. Pense, homem! — César pressiona, sombrio.

— Vê se não me atormenta, tá? Estou fazendo o melhor que posso! — À luz da fogueira, a testa do diretor da SATAN brilha com gotas de suor. Ele vagou pelo acampamento durante uma hora e não descobriu nada. — Eu lhe disse que Bacle é um mestre do disfarce, mas posso identificá-lo se conseguir chegar perto — Peckinpaw diz devagar. — Ele tem uma marca de nascença em forma de peixe no ombro esquerdo.

— Há quase dez mil homens neste acampamento! O que vamos fazer? Botar todo mundo em fila e mandar tirar a roupa? — bufa Pé-de-Chumbo. — Além disso, agora ele deve estar a cem anos-luz de distância. . . Se eu fosse ele, não ficaria por aqui esperando pelos rojões!

— Não. Ele não vai botar a máquina do tempo pra funcionar antes de ter plena certeza de que nada pode atrapalhar seu plano. Conheço o homem — insiste Peckinpaw.

— Tá bem, tá bem. Essa discussão não nos levará a nada. — A voz de César assume um tom mais calmo.

— Tente mais uma vez, Peckinpaw. Procure nos dizer tudo que sabe sobre Bacle. Não deixe um único detalhe de fora, não importa que possa parecer bobagem.

— Que mais posso dizer? O homem é um zero à esquerda com 40 anos de idade. Não fuma, não bebe, não tem nenhum vício, a não ser a mania por paçocas de amendoim. . .

— Paçocas de amendoim? Você quer dizer, o doce?
— pergunta Bevatron.

— Bacle come paçocas aos montes. E daí?

A visão repetina de Ethan com a bandagem na forma de orelhas de coelho vem a sua mente. — Os dentes! — você grita. — Se ele devora essa quantidade de doce, deve ter um bocado de cáries. Ninguém por aqui tem dentes obturados como nos tratamentos modernos. Encontre um homem com a boca cheia de metal e terá encontrado Bacle!

— O raciocínio é perfeito, mas não vai funcionar — Peckinpaw balança a cabeça sombrio. — Eu disse que ele era um tipo compulsivo: ele escova os dentes seis vezes por dia e nunca esquece do fio dental!

— Não faz diferença. Por aqui, nesta época, é praticamente impossível um homem de 40 anos de idade ter dentes perfeitos. Você conseguiu de novo, Órion! — César bate em suas costas, cumprimentando.

— E não precisamos examinar *todos* os homens, somente os que se juntaram ao exército desde ontem — acrescenta Bevatron.

Com a ajuda de Ethan, três dúzias de soldados, reclamando e se arrastando, são alinhados em frente à cabana médica. Um a um, Ethan os faz entrar.

— Tem certeza de que não há perigo de eu também pegar esse novo tipo de peste? — Ethan pergunta, ansioso.

— Nenhuma — responde Pé-de-Chumbo. — O re-

médio que o doutor lhe deu para beber o protegerá. Mas, como ele disse, temos que examinar todos os novos recrutas.

— É . . . todos eles — comenta Ethan, tomando um outro gole do *remédio do doutor* em seu cantil, basicamente preparado à base de conhaque.

Enquanto Ethan faz entrar cada recruta, você olha preocupado para a fila que vai se reduzindo. E se Bacle estiver se escondendo entre as árvores, à espera da hora zero? E se ele tiver disfarçado também os dentes? E se . . .

Seus pensamentos sombrios são interrompidos por um grito de pura raiva.

— É o portador da peste! Peguem-no! — César grita, enquanto um homem baixinho corre pela porta.

Você faz o melhor que pode para detê-lo, mas só consegue pegar a barra de seu casaco e ele escapa. Pé-de-Chumbo é pego totalmente desprevenido. — Bacle o empurra contra Ned que, acidentalmente, atinge Joshua com um perfeito gancho de direita. Tudo indica que vai conseguir fugir, quando o diretor da SATAN sai de trás de um carvalho. Com uma rasteira displicente, ele estatela Bacle sobre a neve.

— É só uma questão de sincronismo, não acham? — Peckinpaw lhe dirige um sorriso sardônico, enquanto pega Bacle pelo colarinho.

— Aiiii! — protesta o homenzinho, debatendo-se com os braços. Ao olhar para Peckinpaw, seus olhos inflamados de raiva assumem uma expressão astuciosa. — Você será enforcado por isso, seu . . . seu espião maldito! Capitão, leve-me até o general Washington, imediatamente. Sou o ajudante-de-ordens do major Arnold e sei de uma conspiração.

— Arnold! Como ousa falar daquele traidor na com-

panhia de leais patriotas — Peckinpaw diz com desprezo. Ele está realmente se deixando empolgar pelo papel.

— Oh, Deus, agora ele está metendo os pés pelas mãos — diz Bevatron. — Arnold não é um traidor . . . pelo menos, ainda não — ela diz baixinho. — É um ídolo para os soldados. Ninguém saberá que é um traidor até 1780.

Você, de repente, vê uma ótima razão para se memorizar datas e fatos. Se Peckinpaw tivesse prestado mais atenção em suas aulas de História, quando estudante, Ethan não estaria agora olhando para ele como se lhe tivesse acabado de nascer uma outra cabeça.

— Vou pregar sua língua mentirosa na porta da cocheira — urra o capitão, atacando-o como um touro enfurecido.

— Isso pode ficar feio, Órion. Saia daqui enquanto pode — Bev lhe diz.

— De jeito nenhum vou deixar vocês — você responde decidido.

— É? E quanto à bomba? Se formos todos presos, quem vai evitar que isso tudo vá pelos ares?

Você tem que admitir que ela tem razão. Lentamente você se esgueira em direção à árvore mais próxima. Você se comprime junto ao tronco, ficando fora de visão, justamente quando Ethan ordena: — Para o hospital, todo o bando!

Você se movimenta por entre as árvores sem dificuldade até ficar fora de visão da cabana. De onde está, pode ouvir as vozes irritadas que passam pelas frestas entre as tábuas. Depois que cessam os berros, as coisas parecem ficar um pouco melhor para o *time da casa*. César quase conseguiu convencer Ethan de que Bacle é um lunático, quando o astuto cientista joga seu último trunfo.

— Não reconhece o homem que me prendeu? Ele é

Jeremias Peckinpaw! Agora, responda você: o que ele está fazendo vestido como um soldado comum. — Você pode ouvir a respiração forte do maluco. — Ele é o presidente da Sociedade Satânica e está aqui para matar o general!

— Santo Deus! — remunga Ethan. — Se o que ele está dizendo é verdade, você estará pendurado na ponta de uma forca dentro de uma hora. E vocês todos vão estar balançando junto!

A risada de César soa límpida. — Jeremias Peckinpaw é um dos homens mais leais ao general. Como ousa esse homem acusá-lo de traição? Capitão, isso não mostra que ele está mentindo?

As vozes cessam por um momento. A próxima coisa que você ouve é o som de uma batida.

— O que há, capitão, você não parece muito bem — Bevatron diz, com voz aguda. Você fica imaginando se Ethan não morreu por causa do *remédio* de co-nhaque.

— Tome mais um pouco do remédio, Ethan. Você não deve se arriscar a pegar a peste desse homem — César pressiona.

Você ouve o gorgolejar, então a voz arrastada do capitão continua: — Vou colocar todos vocês na paliçada esta noite. De manhã, o general decide quem está — hic! — certo e quem está errado.

— Mas, mas — a voz de Bacle se torna aguda de desespero.

— Isso me parece justo, capitão Ethan — César o interrompe. — Mas prometa que você e os rapazes tomarão o remédio direitinho, a cada 15 minutos. Não podemos correr o risco de deixar a peste se espalhar entre os soldados, podemos?

Enquanto Ned e Joshua escoltam o grupo até a paliçada, você permanece escondido, sob a proteção das

árvores. Você percebe que Bacle vai ficando para trás e já imagina o que ele está planejando. Quando o grupo chega à prisão, o cientista maluco empurra o cambaleante Ned, desequilibrando-o, e se lança na escuridão. Antes que seus amigos possam fazer o mesmo, os guardas da paliçada tomam conta da situação. César, Bevatron e Peckinpaw são conduzidos para dentro da paliçada e as pesadas portas de madeira são fechadas atrás deles.

Você sabe muito bem para onde Bacle está indo: para a bomba! Tomando um atalho por entre as árvores, você chega ao arsenal bem a tempo de vê-lo derrubar a sentinela e entrar. Você vai até a janela.

— Veja só, os tolos intrometidos fizeram um favor a você: a bomba já foi acionada — diz uma voz estridente.

— Cuidado agora, amigo. Verifique se tem tempo suficiente para alcançar o ovo antes da explosão. Você não vai querer que seus ossos se espalhem por aí, vai? — responde uma voz mais grave.

Com quem Bacle estará falando? Seu estômago começa a revirar. Você tinha planejado dominá-lo e pegar a chave, mas jamais conseguirá dar conta de dois homens. Você levanta a cabeça, apenas o suficiente para espiar pela janela.

Bacle está sozinho no depósito! O pobre homem é completamente biruta. Está falando sozinho. E, pior ainda, está respondendo a si mesmo!

— Bom, bom, bom! — Bacle grita, eufórico, retirando a chave de fenda e examinando o marcador de tempo na lateral da bomba. — Está um pouco adiantado, mas isso não será problema. Vamos agora, Bartolomeu?

Diga quantos minutos está adiantado, você suplica em silêncio. Mas ele não coopera.

— Não antes que você tenha certeza de que nada pode sair errado — ele responde a si mesmo. — Engula agora mesmo essa chave.

Antes que você possa fazer qualquer movimento, Bacle joga a chave na boca. Você vê seu pomo-de-adão se mover — e sua última esperança de desarmar a bomba desce garganta abaixo do maluco.

À porta do arsenal, o homem pára para coçar a barba, preocupado. — Saiba, Bartolomeu, temos que parar de nos encontrar desse jeito. Alguém pode pensar que um de nós está louco!

CAPÍTULO 10

Dia 02 da missão.

Encosta sul de Mount Joy. 20h13m.

Você inventa e ao mesmo tempo descarta uma dúzia de planos, enquanto segue o cientista maluco através da vegetação da montanha. Capturá-lo não vai ajudar em nada. A menos que você esteja preparado para fazer uma cirurgia no estômago do homem, a chave vai ficar exatamente onde está. Você poderia tentar levar a bomba para algum outro lugar. Por um minuto, a sala de estar da casa de Jeremias Peckinpaw lhe parece uma boa opção, mas você sabe que isso não será possível.

Tempo. Tempo é o seu maior problema.

A solução chega tão clara em sua cabeça que você dá um salto e bate com a testa num galho de arbusto. Você nem sente a dor.

— Tempo *não é* o problema. Essa é a grande sacada — você murmura. — Eu poderia colocar a bomba na máquina de Bacle e enviá-la para uma época em que a explosão não possa causar danos! — A imagem do tiranossauro faz brotar um grande sorriso em seu rosto gelado.

Uma coisa de cada vez. Antes de tudo, você tem que encontrar a máquina do tempo da SATAN e Bacle é

quem pode lhe indicar o caminho. Seu coração bate acelerado, enquanto você procura o cientista maluco pelo terreno coberto de neve. Se você o perdeu. . .

Não. Lá está ele, ao lado de uma saliência rochosa — uma mancha escura contra o branco da neve. *Ainda bem que é lua cheia e eu posso vê-lo claramente*, você pensa, aproximando-se depressa. Você tem que atacá-lo depois de localizar a máquina, mas antes que ele consiga entrar. Você vai ficando tenso, enquanto ele cavoca na neve, fazendo surgir um brilho metálico.

Mais um minuto, você diz a si mesmo, enquanto a cúpula da máquina do tempo vai ser tornando mais visível. Espere até que ele chegue à porta. . . AGORA!

— Olha aqui, pessoal — uma voz forte quebra o silêncio. — Não é um tesouro enterrado que estamos procurando? O velho Jeremias vai nos recompensar muito bem quando levarmos essa coisa para ele.

Ainda bem que seus reflexos são rápidos. Se não tivesse interrompido o salto a tempo, você teria aterrissado bem no centro de um grupo de guardas de Peckinpaw.

— Solte-me, seu idiota — grita Bacle, enquanto o guarda com a cicatriz, que você já conhece bem, avança a cavalo e agarra o cientista pelo braço. — Estou em missão para o general Washington!

— Não dou um tostão furado por Washington. Não somos patriotas aqui.

— Bom. Bom. Sabe, eu estou mesmo é trabalhando para Sua Majestade, o rei George!

O Cicatriz bufa. — Não me interessa quem está lhe pagando. Prendam-no, rapazes. Não vamos deixar que ele fuja como os outros.

Você observa sem poder fazer nada, enquanto os cavaleiros terminam de desenterrar a máquina do tempo de Bacle e amarram o pobre louco a um trenó.

— Vamos levar isso para Windy Bluff, por enquanto. Vamos deixar no quintal da frente do velho Jeremias — comanda o Cicatriz. — E coloquem o prisioneiro no defumadouro, até Peckinpaw voltar.

— Por favor, vocês não entendem — Bacle geme. — Vai explodir uma bomba no acampamento do exército, às 23h17m. Vai matar todo mundo num raio de três quilômetros.

— Tanto melhor para nós — diz o Cicatriz. — Quando a poeira assentar, a Sociedade Satânica entrará em cena para recolher os pedaços!

Vendo-os partir, você sabe que sua última chance agora é voltar para seus amigos. E você já tem uma informação muito importante — a hora exata da explosão!

Você deveria estar correndo pela neve, em vez de se arrastar desse jeito. Há tanta coisa a fazer. . . Libertar os outros membros da AJA, colocar a bomba na máquina do tempo, começar a viagem de volta às 0h35m. . . Mas, pela primeira vez em sua vida, você se sente vencido.

— Por que está tão triste, meu jovem soldado? Posso ajudar?

Você está tão absorto em sua preocupação que nem sequer notou a figura alta se aproximando por entre as árvores. Um raio de luar ilumina os traços de um rosto que lhe parece familiar.

— E. . . eu p-pensava que seu cabelo fosse b-branco, não c-castanho — é tudo que lhe vem à cabeça para dizer.

O riso do homem ressoa no ar. — Você fala da peruca empoada que a elegância exige que eu use — ele responde. Com um olhar sério, ele examina seu rosto. — Vamos, divida comigo suas preocupações.

— Estou preocupado com meus amigos, general

Washington. Estou tão longe de casa e parece que há tanta coisa por fazer. — Você engole um nó na garganta.

O general quebra distraidamente um galhinho seco de um arbusto. — Lembra-se de como foi em agosto último, quando marchamos triunfalmente pelas ruas da Filadélfia? Nossos espíritos estavam tão vivos quanto as folhas verdes que usávamos em nossos chapéus. — Ele levanta o queixo para que seus olhos encontrem os dele. — Você é o futuro desta nação. Este inverno é o mais rigoroso que você terá que enfrentar em toda a sua vida. Mas você sabe que depois do inverno vem a primavera. A esperança, como as folhas, vai renascer.

Ele enfia o pequeno galho em seu gorro e se afasta na escuridão.

Por um segundo, você se sente tentado a correr atrás dele. Uma única palavra do general George Washington libertaria seus amigos imediatamente. Mas você sabe que não pode pedir essa ajuda. Se lhe contar sua estranha história, ele pensará que você tem um parafuso solto ou está doente, ou as duas coisas.

Doente! É isso. Vai ser fácil entrar na paliçada e libertar os outros membros da equipe. Tudo que você precisa é de um pouco de sorte e de suas balas de uva!

Retirando o doce do esconderijo em seu cantil, você joga duas delas na boca e corre em direção ao campo.

Bam! Bam! Bam! Seus punhos batem contra a pesada porta de madeira da paliçada.

— Que diabo...? — Quando o guarda olha pela pequena fresta e o vê, sua expressão se transforma de irritada em cautelosa. — Que é que você quer?

— Ver o *açougueiro* — você diz com voz entrecortada, revirando os olhos e caindo de joelhos. — O capitão Ethan me mandou aqui. Por favor, depressa!

— Ahá... é Órion — diz Ned. — Escapou quando pegamos os outros. Abra a porta.

Quando entra cambaleando na sala, você nota que Ned esteve tomando generosamente do *remédio*. E o que é melhor ainda: parece que ele o dividiu com os outros soldados.

Agora você começa a representar seu papel pra valer — Aarrgh! Aaaiii! — Você sacode os braços como um espantalho num furacão.

— Melhor chamar o médico, rápido — diz Ned, com voz arrastada.

Os outros guardas começam a se afastar. Você abre a boca e deixa cair a língua. As balas de uva fizeram seu trabalho. Sua língua tem uma cor roxa pra lá de doentia.

Quando você abre os olhos, César está ajoelhado ao seu lado, examinando-o. Seu queixo está rígido do esforço que faz para evitar uma risada. — É mesmo um caso grave, Ned. Temos que levar esse soldado para fora do acampamento, antes que a infecção se espalhe — ele diz em tom sério.

— Não sei, doutor. O capitão Ethan disse...

César se levanta devagar. — Olha, Ned. O remédio que dei pra você e para o resto do pessoal os protegerá, por enquanto. Mas não tenho mais... E se vocês ficarem expostos depois que o efeito passar... — a voz do líder da AJA deixa intencionalmente a frase sem conclusão.

— Leve-o e boa viagem — diz o soldado. Um suor nervoso cobre sua testa.

— E quanto aos outros? Eles também podem ser uma ameaça. Não lhes dei tanto remédio quanto dei a vocês — César pressiona.

— Ora, por mim todo seu bando pode ir. Só tivemos dor de cabeça desde que vocês chegaram!

Dito e feito! Em um instante, toda a equipe está livre e fazendo o curto percurso até o arsenal... e até a bomba!

— Mandar a bomba de volta para a era dos dinossauros é um golpe de gênio — diz Bevatron, pegando a bomba com cuidado. — Havia terremotos e erupções vulcânicas o tempo todo, naquele período — uma explosão como a desta bomba não fará tantos estragos por lá como faria em qualquer outra época.

Peckinpaw se mexe impaciente. — Vamos logo com isso! — Ele e César estão transportando a bomba sobre uma padiola improvisada.

— Nesse passo, nunca conseguiremos atravessar a montanha para levar essa coisa até Windy Bluff.

— Vê se pára de gemer, faz favor? Pelo menos você não está mais preso — P.C. o lembra, irritado. — Mas ele tem razão: levar a bomba a pé está nos atrasando muito. Se quisermos chegar a tempo, precisamos levá-la sobre rodas — diz P.C.

— Você é o encarregado do transporte — diz César. — Mexa-se, então.

— Certo, chefe. — Enquanto P.C. corre entre os arbustos, você nota que seus ombros estão um pouco caídos. Você fica imaginando se ele vai conseguir a promoção que tanto deseja. Mas a verdade é que você confia no bom e velho Pé-de-Chumbo.

Enquanto espera, você finalmente tem alguns minutos para dar uma boa olhada na bomba. Você sabe que não há jeito de desarmá-la, mas talvez você possa fazer alguma outra coisa. No entanto, o que você vê gela seu sangue.

— Bev, venha cá, depressa! Tem alguma coisa errada aqui. Este medidor não deveria marcar a contagem dos minutos até a explosão? De acordo com o que Bacle diz, deveríamos ter 65 minutos até as 23h17m.

— Certo — diz Bev.

— Mas veja: o contador está muito acelerado. Nessa velocidade, vai explodir em menos de cinco minutos! Deve ter acontecido alguma coisa quando mexemos na bomba!

— Você pode fazer alguma coisa? — César pergunta, tão calmo quanto possível, considerando-se que vocês estão perto de ser varridos da face da terra!

CAPÍTULO 11

Você examina a bomba com atenção. Há 25 mostradores nela. Você sabe, desde a primeira vez que a viu, que não pode avançar o relógio para conseguir mais tempo. Mas talvez haja um meio de ajustar o contador defeituoso para, ao menos, recuperar a hora que vocês perderam.

Trabalhando mais rápido do que nunca, você liga seu micro à memória do computador e estuda a tela.

Digite o programa abaixo em seu computador. As linhas 60, 160 e 240 devem ser digitadas em uma única linha no seu micro.

Este programa possibilitará a Órion reajustar o relógio da bomba para dar mais tempo à AJA. Órion deve usar uma sonda em qualquer dos 25 interruptores marcados com letras no painel de controle da bomba. A contagem será reajustada quando a sonda tocar o interruptor secreto. Infelizmente, há um mecanismo para evitar que mexam na bomba e que a fará explodir se forem feitas cinco ou mais tentativas malsucedidas de mudar o ajuste. A sonda indicará a que distância do interruptor correto ela está, mas não a direção. As diagonais contam como duas unidades. Coloque sua sonda

*digitando a letra do mostrador que você escolher e BOA
SORTE!*

PROGRAMA 5

```
10 REM DESARMAR A BOMBA
20 LET T=5
30 LET Y0=INT(RND(1)*5)+1
40 LET X0=INT(RND(1)*5)+1
50 PRINT "TENDE INTERRUPTOR CORRETO"
60 PRINT "DIAGONAIS CONTAM COMO
    2 UNIDADES"
70 PRINT
80 GOSUB 260
90 PRINT "QUAL INTERRUPTOR ";
100 INPUT G$
110 LET L=ASC(G$)-ASC("A")
120 LET Y=INT(L/5)+1
130 LET X=L-INT(L/5)*5+1
140 LET D=ABS(Y0-Y)+ABS(X0-X)
150 IF D=0 THEN GOTO 240
160 PRINT G$;" ESTA FORA POR ";D;"
    UNIDADES"
170 PRINT
180 LET T=T-1
190 IF T>0 THEN GOTO 80
200 PRINT "QUE PENNA. A BOMBA EXPLODIU..."
210 PRINT "O INTERRUPTOR CORRETO ERA ";
220 PRINT CHR$(Y0*5-5+X0+ASC("A")-1)
230 STOP
240 PRINT "TEMPORIZADOR DA BOMBA
    DESATIVADO"
250 STOP
260 PRINT "....."
```

```

270 PRINT " A B C D E"
280 PRINT " F G H I J"
290 PRINT " K L M N O"
300 PRINT " P Q R S T"
310 PRINT " U V W X Y"
320 PRINT "-----"
350 RETURN

```

SINCLAIR	APPLE	RADIO SHACK		IBM
ZX-81	Apple II	TRS-80	Color	PC
	↙			

Como está listado, este programa rodará em todos os computadores da linha Apple II e seus compatíveis. Para adaptá-lo aos micros das linhas Sinclair, Radio Shack e IBM, consulte o Manual de Referência, página 116.

Bev o abraça, feliz, quando o contador volta à velocidade normal. Há tanto entusiasmo que ninguém nota P.C., abrindo caminho com um trenó puxado por uma mula.

— Não é bem um Rolls-Royce, mas vai ajudar — diz P.C., orgulhoso.

César e Peckinpaw colocam a bomba sobre o trenó.

— Muito bem! Órion, prepare um programa de contagem regressiva em seu computador. Precisaremos saber exatamente quanto tempo ainda temos.

— Já está pronto, chefe. — No mesmo momento, seu cantil emite um *bip* agudo. — Temos praticamente

uma hora antes da explosão — você responde ao chefe da AJA, dirigindo um sorriso para Bev. Cinquenta minutos parece muito tempo . . . agora.

— Ficarei contente quando Bacle tiver voltado ao século XX — Bev diz baixinho. — Não dá para calcular o prejuízo que ele causaria, se ficasse aqui.

— Alguém pode dizer como é que vamos levá-lo de volta? — pergunta Pé-de-Chumbo, acelerando a marcha da mula. — Essa máquina do tempo vai sumir e a nossa só tem capacidade para cinco.

— É justamente sobre isso que eu estava pensando — diz César. — Temos apenas que jogar fora tudo o que for supérfluo para compensar o peso de Bacle. Como temos só até 0h35m, a única coisa sensata a fazer é nos separarmos. Pé-de-Chumbo e eu nos encarregaremos de Bacle e da máquina do tempo da AJA. Vocês três corram para Windy Bluff e coloquem a bomba na máquina de Bacle.

— Peckinpaw, logo que puder, vista aquela roupa que roubou de seu antepassado. Você pode atrair a atenção dos guardas assim. . . Qual é o problema, Órion?

— Estou ouvindo alguma coisa lá atrás, entre as árvores — você diz.

— Eu também — ele confirma. — Parece ser um pelotão subindo rápido, vindo de Valley Forge. Seremos belos alvos se ficarmos na estrada. P.C. e eu vamos atrair os soldados para longe de vocês três. Não importa o que aconteça, a bomba é prioridade — César diz secamente. — E se, por algum motivo, não tivermos voltado para nossa máquina do tempo antes de 0h35m, vocês têm que partir sem nós. — Quando Bevatron começa a protestar, ele acrescenta: — Isso é uma ordem.

— Pois não ouvirá nenhuma objeção de minha parte — resmunga Peckinpaw, levantando a bomba com cuidado.

Enquanto você segue atrás de Bev e Peckinpaw, subindo a encosta escorregadia coberta de neve, o *bip* de seu cantil avisa que restam 45 minutos.

A caminhada pela montanha coberta de árvores, em cujo topo fica a mansão de Jeremias, parece não ter fim. Você substitui Peckinpaw no transporte da bomba, enquanto ele se esconde atrás de uma árvore para se trocar rapidamente.

Bem antes do que você possa esperar, seu computador emite outro *bip*.

— Falta meia hora — você diz. — Eu o programei para dar sinal a cada quatro minutos a partir de agora, até quando faltarem dois minutos para a explosão. Daí em diante, ele marcará os segundos.

— Não se preocupe, não chegaremos a isso — responde Bevatron, confiante, enquanto Peckinpaw se junta a vocês novamente. Dando-lhe uma rápida olhada, ela balança a cabeça admirada. — Simplesmente não dá para acreditar como você é parecido com seu tataravô — ela diz.

— Não sou nem a metade tão canalha quanto ele — diz Peckinpaw. — É melhor rezarmos para que ele ainda esteja na Filadélfia, ou isso tudo poderá se transformar num terrível equívoco.

— É... e com um final catastrófico — você completa.

Quando vocês finalmente alcançam a cerca de madeira da fortificação de Windy Bluff, faltam apenas catorze minutos, pela contagem regressiva.

— A Sociedade Satânica terá uma reunião de emergência... levarei os guardas para dentro de casa e os manterei ocupados o mais que puder. Mas tratem de não perder tempo! — recomenda Peckinpaw.

Os valentões que capturaram Bacle fazem algazarra em torno de uma fogueira, perto da guarita da senti-

nela. Você percebe, pelos berros e pelos movimentos eufóricos dos homens, que o jarro marrom que eles passam de mão em mão já fez várias rodadas. A luz brilhante das chamas dança sobre o revestimento de metal brilhante da máquina de Bacle.

Você e Bevatron se encolhem por trás das moitas, olhando o falso Jeremias atravessar o gramado em largas passadas e aproximar-se dos homens surpresos. Com uma avalanche de maldições e pontapés caprichados, Peckinpaw conduz o grupo desorganizado de bêbados para dentro da mansão.

— Estamos quase lá. Nunca pensei que seria tão fácil — você ri, contente, quando a costa fica livre.

— Não comemore ainda — avisa Bevatron, levantando a bomba e se dirigindo para a máquina do tempo da SATAN.

Você não consegue entender por que ela está tão preocupada. — Esconder a carga mortal atrás do assento do piloto leva apenas dois dos dez minutos que ainda restam.

Cuidadosamente, você vai para junto do painel e examina os controles. E fica aliviado. O mecanismo é semelhante ao que comanda a máquina da AJA.

— Algum problema? — a voz de Bevatron está tensa.

— Nenhum, doçura — você responde, mexendo nos controles da máquina. — Eu acelerei a função de tempo para que a viagem ao passado seja quase instantânea. Agora tudo que tenho a fazer é encostar o dedo no botão de partida e ela estará a caminho.

— A única coisa em que você pode pensar em encostar é na terra do fundo de sua cova — diz uma sinistra voz de barítono.

Você se vira e dá com Peckinpaw, em pé, ao lado da porta aberta da máquina do tempo. O que ele terá em

mente agora? Ele está com Bev presa pelo pescoço e uma pistola a meio metro de sua cabeça.

— Quer fazer o favor de parar de perder tempo? Temos que sair logo daqui!

Bip... bip... bip...

— Vamos lá, homem, abaixe essa coisa. Só temos dois minutos! — você diz.

— Seu filhote de um cão! Vou usar seu couro curtido para fazer botas para meus criados! Sabe com quem está falando?

Ôpa! Você acaba de descobrir. É o verdadeiro Jeremias Peckinpaw!

— O que é essa coisa aí? O que é que isso está fazendo em minha propriedade? E onde estão meus homens? Responda imediatamente!

Você decide responder a parte mais fácil da pergunta. — Estão todos dentro da casa — você diz. Sua cabeça trabalha a toda velocidade, mas você não encontra saída. A única coisa de que tem certeza é que deve acionar a máquina do tempo antes que a contagem regressiva se esgote.

Bip... bip... bip... Você tenta afastar o pensamento de que seu cantil pode estar marcando os últimos segundos de sua vida.

— Que barulho é esse? É tão idiota que chega a mandar sinais pedindo ajuda? — berra o mais velho dos Peckinpaw.

Bip... bip... bip... Sua cabeça conta automaticamente: 10... 9... 8...

Você o vê engatilhando a pistola devagar. Quando você toca no botão de partida, sua mão treme. *Será que uma explosão nuclear é mais rápida do que uma bala atravessando o cérebro?* Você ainda consegue pensar.

CAPÍTULO 12

Dia 02 da missão. Sede da Sociedade Satânica. 23h16m.

— Lá está ele! É aquele lixo imundo do pântano que estava se fazendo passar por mim! Capturem o canalha, mas não o machuquem. Quero ter o prazer de matar eu mesmo esse patife!

Os gritos que vêm da escadaria da mansão atraem a atenção de Jeremias por um segundo. Você pressiona o botão de partida da máquina e corre para a porta.

No mesmo instante, o cotovelo de Bevatron atinge as costelas de Jeremias. A pistola dele dispara para o chão, sem causar danos, enquanto ele se dobra com um gemido ofegante.

Atrás de você, a máquina do tempo da SATAN vibra no meio de um brilho sinistro. Você sente um leve cheiro de enxofre quando ela desaparece com um enorme estrondo.

O minuto seguinte se passa como uma cena de filme de terror em câmera lenta. Um relâmpago rasga o céu claro da noite, iluminando o chão coberto de neve com um sinistro brilho esverdeado. Segue-se um barulho de trovão, mais aterrorizante do que o estrondo de mil canhões. Você engole em seco, não sabendo se o repentino tremor que está sentindo vem do chão ou da batida acelerada de seu coração. Então tudo termina. Com exceção de uma rachadura em ziguezague no chão, pró-

xima à mansão de Windy Bluff, não há sinal de que qualquer coisa tenha acontecido.

Os dois Peckinpaws estão frente a frente: um está com a boca aberta de assombro, enquanto o outro mostra um sorriso como quem pede desculpas.

— Sinto ter que fazer isso, velhinho, mas não tenho escolha — diz Nataniel, num tom de voz muito baixo, para que os guardas não ouçam.

Antes que Jeremias possa reagir, o diretor da SATAN acerta-lhe um soco com a direita na ponta do queixo. Quando o Peckinpaw mais velho despenca como um saco de batatas, seu tataraneto o segura e o coloca com cuidado no chão. — Levem esse homem para dentro da casa, seus cães lamurientos! E se fizerem mal a um fio de cabelo dele que seja, eu mandarei chicotear todos vocês. Eu mesmo me encarrego destes outros — ele comanda os empregados assustados. — Bem, o que estão esperando? Mexam-se!

Você tem que reprimir uma risada ao ver os lacaios de Jeremias correndo para longe. Se pensam que estão numa enrascada, esperem para ver quando o patrão acordar!

— Essa pequena confusão nos custou uns vinte minutos. Jeremias não ficará inconsciente por muito tempo e vai ficar furioso quando acordar. Vamos para o defumadouro ver se Bacle está por lá — diz o diretor da SATAN.

Seus ouvidos estão atentos, tentando descobrir se alguém os está seguindo. Mas, com exceção do pio de uma coruja, nada perturba o ar desta noite clara. E quando chegam ao defumadouro, vocês descobrem que ele está vazio.

— Talvez César o tenha encontrado primeiro. Vamos voltar para nossa máquina do tempo — diz Bev. — Que horas são?

Você consulta o cantil. — São 23h28m em ponto — você diz satisfeito. — Aposto que batemos o recorde mundial nessa caminhada para cá. — A missão está cumprida e resta ainda uma hora até o prazo final para a partida da equipe. Mas uma olhada na clareira iluminada pela lua mostra que vocês estão indo direto para o centro de outra tempestade: três soldados ingleses discutem acaloradamente junto ao falso galpão de ferramentas onde está escondida a máquina do tempo! Você reconhece um deles como o velho major Bacle.

— O que estão fazendo aqui? — pergunta Peckinpaw irritado. — Eles deveriam estar atacando o acampamento dos patriotas esta noite.

— Não parece que estão indo a parte alguma — observa Bevatron.

— Aposto como nosso Bacle os encontrou e os avisou para ficar longe do acampamento por causa da bomba. O que deveria acontecer, afinal? — você pergunta a Peckinpaw.

O diretor da SATAN franze a testa. — Segundo conta minha mãe, Jeremias e seus homens encontraram Bacle usando o uniforme inglês. Uma patrulha do exército das Colônias estava por perto. . . uma mera coincidência, claro, e Bacle foi desmascarado e caiu em desgraça. Jeremias, naturalmente, foi reconhecido por seu valor ao deter o ataque. — Ele pára de repente, com o rosto desolado. — Mas agora isso não vai acontecer. E Jeremias nunca será reconhecido como um grande patriota.

Você não presta muita atenção ao que ele diz. Um barulho que vem de trás chama sua atenção. — Alguém está ouvindo. . .

Há realmente alguém se aproximando. O major Bacle e seus homens também ouvem.

— Quem está aí? — pergunta Bacle.

— Parece que são homens a cavalo. É melhor verificar — responde um dos soldados ingleses.

— Fico esperando aqui. Se for uma armadilha, posso ir buscar ajuda — Bacle sugere, nervoso.

— Não, senhor — diz um outro soldado, com voz aguda. — Você vem conosco. Não vamos arriscar que você desapareça, vamos?

O major Bacle acompanha os homens, relutante, enquanto vocês correm até o galpão e pulam para dentro. Você é o primeiro a alcançar a entrada, mas uma vizinha interior lhe diz para tomar cuidado. Seus instintos estão absolutamente corretos porque, quando a porta se abre com um rangido, o cabo de um machado quebrado atravessa o ar, zunindo, a dez centímetros de seu nariz! Sem pensar, você mergulha contra seu atacante.

Peckinpaw e Bevatron também entram na briga e, de algum lugar debaixo da pilha de gente, uma voz abafada diz: — Parem. . . eu me rendo!

— Pé-de-Chumbo! É você! — exclama Bev, levantando-se e fechando a porta com um pontapé. Ela liga a lanterna, iluminando o interior do galpão escuro como breu.

— Onde está César? — você pergunta. — Ele conseguiu encontrar Bacle?

— A última vez que vi o chefe, ele estava perseguindo Bacle por entre as árvores, próximo a Windy Bluff — informa o motorista, com voz sombria. — Nós chegamos a pegá-lo, mas então encontramos alguns dos homens de Ethan. Tivemos que nos esconder e Bacle simplesmente fugiu na confusão. — P.C. balança a cabeça, antes de prosseguir.

— Imaginamos que ele iria direto para sua máquina. Então, César me deixou tomando conta de nossa máquina do tempo, enquanto ele ia procurar Bacle.

— Você fez um bom trabalho, sem dúvida. Tudo está como nós deixamos — diz Peckinpaw sarcasticamente, espiando dentro do veículo. — Mas você não deveria jogar fora da nave uma parte do material, para compensar o excesso de peso de Bacle?

O rosto de P.C. escurece com um rubor zangado. — Cheguei aqui agora há pouco. E, de qualquer forma, não vou tirar um único parafuso antes de conversar com Órion.

— Qual é o problema, Pé-de-Chumbo? — você pergunta, automaticamente buscando o cantil.

— O vazamento de energia está mais forte. — Mas P.C., de repente, pára de falar, voltando os olhos para o trinco da porta. E corre rápido para a entrada. — Apague a luz, Bev. — Alguém está tentando entrar!

— Talvez seja César. P.C., espere quinze segundos, então vire o trinco para a direita. Isso vai destrancar a porta. Quando eu fizer sinal, todo mundo o agarra, seja lá quem for. A gente faz as perguntas depois.

Bev apaga a luz. Vocês esperam tensos na escuridão, prendendo a respiração, enquanto a porta de madeira se abre com um rangido.

A figura em silhueta contra a porta definitivamente não é o líder da AJA.

— Agora! — Bev avisa baixinho.

O intruso não tem qualquer chance. Ele é arrastado, atirado ao chão e preso em menos de um segundo. Bev dirige a lanterna para ele, revelando a fisionomia apavorada do homem.

— Ora, se não é nosso cientista maluco!! Seja bem-vindo, professor Bacle — diz Peckinpaw, abaixando-se para pegar a pistola que Bacle deixou cair durante a confusão. Ele examina a arma distraidamente, antes de colocá-la no cinto.

— Não deixe que ele me machuque, Bart — diz

Bacle para si mesmo. — Eu só estava seguindo suas ordens. Diga-lhe que eu não pretendia trair a SATAN. — Bem diante de seus olhos, o homem faz sua transformação médico-monstro. Ele dá palmadinhas nas próprias costas, dizendo: — Calma, calma, está tudo certo, Bartolomeu. Faremos uma outra máquina do tempo, prometo a você. Então voltaremos. . . — A inacreditável conversa de Bacle com ele mesmo, aos poucos se torna um murmúrio. Por fim, o cientista louco enterra a cabeça nas mãos.

— Provavelmente, ele terá que ficar num hospício pelo resto da vida mas, pelo menos, não é mais uma ameaça para nós — diz Bevatron, balançando a cabeça.

— De qualquer forma, é melhor deixá-lo amarrado — diz Peckinpaw.

— E quanto ao problema da energia, P.C.? — você pergunta.

— Como eu estava dizendo, o nível de energia está mais baixo do que pensávamos. Preciso saber quanto teremos que tirar da nave para que todos possamos voltar. — Ele lhe passa um papel arrancado do manual do veículo. — Aqui está o peso de todas as peças e eu já assinalei o material dispensável. Pode me dizer o que teremos que deixar?

— Bacle pesa cerca de 75 quilos, não é?

Pé-de-Chumbo concorda com a cabeça.

Você pega o cantil-computador e começa a trabalhar.

Digite e rode o programa seguinte em seu computador. As linhas 10, 80, 90 e 110 devem ser digitadas em uma única linha no seu micro. Faça a melhor avaliação possível de quanto peso será preciso eliminar. A remoção de peso em demasia fará a nave voar para o futuro. A remoção de muito pouco peso os deixará presos no passado.

PROGRAMA 6

```
10 REM PROGRAMACAO DA MAQUINA DO
    TEMPO
20 PRINT "REMOVA O PESO EXATO PARA"
30 PRINT "LEVAR A MAQUINA DO TEMPO"
40 PRINT "DE VOLTA PARA O PRESENTE"
45 LET A=6
50 LET B=.6
55 LET E=.024
60 LET T=3400
65 LET W=500
70 PRINT
80 PRINT "DISTANCIA TRAVADA EM ";
    A;" MILHAS"
90 PRINT "VOCE TEM AGORA ";W"
    QUILOS DE CARGA"
100 PRINT
110 PRINT "QUANTO PESO VOCE
    QUER REMOVER ";
120 INPUT C
130 IF C<W THEN GOTO 170
140 PRINT "VOCE ESTA LOUCO ?"
145 PRINT "NAO DA PARA FAZER ISTO"
150 PRINT
160 GOTO 80
170 LET C=W-C
180 LET D=(T-(A*B*C))/(E*C)
190 PRINT
200 PRINT "*** COM ";C;" QUILOS DE CARGA"
210 PRINT "    VOCE IRA ATE O ANO ";
215 PRINT INT(1777+D)
220 PRINT
230 PRINT "QUER TENTAR DE NOVO (S/N) ";
240 INPUT Y$
```


250 IF Y\$ = "S" THEN GOTO 80
260 STOP

SINCLAIR	APPLE	RADIO SHACK		IBM
ZX-81	Apple II	TRS-80	Color	PC
✓	✓	✓	✓	✓

Como está listado, este programa rodará em todos os computadores assinalados na tabela acima e seus compatíveis.

Você se sente mal ao olhar a resposta.

— O que há, Órion? — Bevatron deve estar percebendo que algo está terrivelmente errado, porque seus olhos negros estão cheios de apreensão.

Você revela o problema da forma mais suave possível: — Não importa o que a gente tire desta máquina, ainda vamos ter excesso de peso.

— Isso significa que alguém terá que ficar para trás, não é? — pondera Peckinpaw. Uma expressão maldosa surge em seu rosto. Você fica apreensivo com o que ele vai dizer. — Vamos tirar a sorte no palito, ou simplesmente concordamos já que César é quem fica?

— Por enquanto, o que faremos será apenas eliminar o equipamento desnecessário deste veículo. Querem dar uma mão? Não vamos levar mais do que quinze minutos — diz P.C.

— E eu digo que partimos assim que isso for feito — resmungo Peckinpaw, fazendo força para arrancar um parafuso teimoso da última cadeira. — Por que nos arriscamos a ficar presos no tempo?

— Você foi vencido por três votos contra um. Não vamos partir um segundo antes do necessário. — Pé-de-Chumbo aumenta a pressão da mão sobre a chave inglesa que está segurando. — E não tente nenhum de seus truques: lembre-se, você precisa de nós mais do que nós de você.

— Não me ameace, seu pigmeu mental — resmunga Peckinpaw.

Os dois homens se encaram ameaçadoramente, mas o confronto é inesperadamente interrompido pelo cientista louco. — Bart poderia ajudar Nataniel Peckinpaw, se ele quisesse, não poderia? — ele pergunta a si mesmo. — Claro! Eu posso controlar a máquina do tempo da AJA. Soltem-me.

Bartolomeu, Peckinpaw e eu poderemos voltar direto para casa.

O diretor da SATAN levanta as sobrancelhas como se estivesse avaliando a possibilidade. Então, balança a cabeça com uma expressão desolada. — Depois de tudo que passamos juntos, não seria civilizado deixar essa gente a ver navios. — Ele displicentemente abre o casaco de veludo e coloca a mão na coronha do revólver preso ao cinto. — Por outro lado, alguém, evidentemente, precisa chefiar esta missão na ausência de César. Considerem-me seu novo chefe!

— Esqueça! — berra Pé-de-Chumbo.

Bevatron coloca a mão no braço do motorista para acalmá-lo. — Sua preocupação quanto ao nosso bem-estar é comovente, Peckinpaw. Mas também é uma piada! Você não nos considera uma ameaça para sua organização, então pode se dar ao luxo de ser generoso, mas livrar-se permanentemente de César seria um grande avanço para a SATAN, não seria?

— Você está me ofendendo com sua falta de confiança! Estou disposto a dar a César toda chance pos-

sível. Apenas, não me pressionem. — Peckinpaw se inclina displicente contra a lateral da máquina do tempo. Você nota que a mão dele ainda está pousada sobre a pistola que tirou do inventor maluco. — Agora, isso não é uma ordem . . . é só uma sugestão — diz Peckinpaw sarcasticamente. — Mas vocês não acham que deveríamos vigiar a situação do lado de fora? Quem será o voluntário para ficar lá fora vigiando?

— Não será preciso — responde Bevatron, pressionando uma alavanca oculta na parede do galpão.

Você dá um passo para trás, quando a parede se abre, transformando-se em uma janela de vidro!

— Não se assuste . . . Ninguém pode ver o que está acontecendo por aqui. Esta janela é como um espelho falso, não deixa ver do outro lado. — Bev explica.

Os soldados ingleses estão retornando a seus lugares e você ouve distintamente suas vozes.

— Não gosto disso . . . Não gosto nada disso . . . — murmura o major Bacle, sentando-se em um tronco caído ao lado do galpão. — Esta noite estão acontecendo muitas coisas estranhas. Primeiro, um homenzinho esquisito nos dizendo para não prosseguir com o ataque, e então o enorme raio. Eu garanto que isso tudo está cheio de maldade. — Seus ombros maciços se movem com um súbito estremecimento. — Que horas são? Talvez Peckinpaw não venha.

— São meia-noite e um quarto — responde um dos companheiros. Eu bem que gostaria que parássemos de ter tanto medo de Peckinpaw. Ele terá que compreender por que suspendemos o ataque. Não poderíamos arriscar os homens naquele lugar empestado, poderíamos?

O terceiro soldado passa a mão nervosamente sobre a barba desalinhada. — O velho Jeremias é um homem bem duro, mas ele não é totalmente inacessível. Se ape-

nas explicarmos. . . — O som de cavalos se aproximando o interrompe. Seu rosto torna-se cinzento, ao ver Jeremias Peckinpaw e quatro de seus guardas cavalgando por entre as árvores.

O diretor da SATAN se coloca atrás de vocês e olha para fora com grande interesse.

Agora os homens a cavalo estão tão próximos do galpão que você pode ver o vapor saindo das narinas de Lúcifer. O grande baio de Jeremias escava o chão com a pata, inquieto. Seus olhos, como os de seu dono, parecem faiscar de fúria.

— Desculpem meu atraso — o presidente da Sociedade Satânica diz, com uma leve inclinação em direção ao major Bacle. — Posso ser o primeiro a dar minhas congratulações a seus homens? Agora me digam, como foi o ataque a Valley Forge?

Os homens começam a recuar, deixando o major Bacle sozinho no centro da cena. — Bem. . . er. . . bem, hã. . . quero dizer. . . — ele gagueja, nervoso.

O rosto de Jeremias se contorce formando uma máscara de fúria. — Não gaste saliva inventando suas mentiras! Fiquei sabendo que você me traiu.

Desistindo de fingir coragem, os homens do major correm para o meio das árvores.

— Atrás deles! Poderão sofrer um acidente sério na escuridão da floresta — ordena Jeremias a seus guardas. Voltando-se para o confuso líder, ele puxa a pistola. — E você, seu casco de lagosta, vai deixar este vale de lágrimas. Não quero deixar nenhuma marca que possa vir a me causar problemas mais tarde.

— Não podemos ficar simplesmente aqui sentados, vendo aquele homem ser morto! — grita Pé-de-Chumbo.

Mas a entrada em cena do capitão Ethan e de um grupo de soldados patriotas torna desnecessária a interferência do motorista da AJA.

— Calma aí! — ordena o capitão, enquanto ele e seus homens irrompem pela clareira.

Você, rapidamente, examina o grupo para ver se prenderam César, mas o chefe da AJA não está com eles.

— Nós os pegamos desta vez, rapazes — ruge Ethan, avançando em direção ao galpão. Ao reconhecer Peckinpaw, ele pára, o rosto revelando certa confusão. — Desculpe, senhor. Nós estávamos perseguindo alguns espiões que escaparam do acampamento. Viu seis estranhos por estes lados?

— Agora mesmo meus homens estão cercando aqueles bandidos — responde o mais velho dos Peckinpaw com suavidade. — Mas veja aqui, temos uma caça maior para você. Este é o líder deles! — Ele aponta seu chicote acusadoramente para o major Bacle. — Eu estava justamente indo informar o general sobre uma vil conspiração. Este homem e seus amigos iam atacar esta noite, enquanto vocês estivessem dormindo, tremendo de frio, em suas cabanas miseráveis.

— Não lhe dê ouvidos. Foi tudo idéia dele! — grita o major Bacle. — Ele é o presidente da Sociedade Sotânica.

— Esta é a segunda vez que ouço essa história, esta noite — diz Ethan, lançando um olhar desconfiado para Jeremias.

— Depois de tudo que fiz pela causa dos patriotas, você certamente não pode acreditar na acusação infame deste idiota. — O tom de Peckinpaw é de quem se sente chocado.

Ethan coça o queixo pensativamente. — Bem, nós *realmente* gostamos dos sacos de farinha que o senhor nos enviou a semana passada. . .

Você tem vontade de sair do galpão e contar a Ethan a verdadeira história, mas você sabe que ele nunca acre-

ditará. Um movimento atrás de você desvia sua atenção do que acontece lá fora. Peckinpaw se coloca de pé, puxando a arma.

— Isso é tudo que eu precisava saber — diz o diretor da SATAN, triunfalmente. — Para dentro da máquina do tempo, todos vocês. Desde que a história permanece inalterada, não há mais necessidade de esperar. Jeremias será um herói, afinal de contas!

A equipe da AJA fica firme. Pé-de-Chumbo é o primeiro a revelar em voz alta o acordo não expresso que há entre vocês. — Vá em frente, parta... e boa viagem! Nós vamos esperar por César.

— Muito bem. Vocês, seus pobres indigentes, podem passar o resto de suas vidas imprestáveis nesta droga, se preferem... vou aceitar a gentil oferta de Bacle. — Nataniel coloca o cientista em pé e o empurra para dentro da máquina do tempo. — Para trás... enfio uma bala no primeiro que tentar me deter!

Já que nenhum de vocês se move, ele hesita, olhando-os com um misto de desânimo e perplexidade. — Vou lhes dar mais uma chance de virem conosco. Por que ficar aqui e enfrentar a desgraça certa?

Ninguém diz uma palavra.

— Não adianta tentar fazer tolos raciocinarem. Tá certo, vamos esperar mais cinco minutos, nem um segundo a mais — ele resmunga, jogando a pistola no chão, contrariado. Depois olha para você, com o esboço de um sorriso irônico nos lábios. — É melhor você e aquele seu computador inventarem uma dieta instantânea, Órion. Ainda temos 15 quilos de excesso de peso, lembra-se?

A idéia que anda martelando lá no fundo de sua cabeça se aproxima o suficiente para que você possa captá-la. — P.C., quanto pesa o sistema direcional? — você pergunta.

— Vinte e cinco quilos mais ou menos. Que diferença faz? Sem os controles, não poderemos nos mover um centímetro.

— Não precisamos deles. Temos isto! — você lhe diz, enfiando o cantil-computador sob seu nariz. — Pesa menos de meio quilo e, se pudermos adaptar os circuitos, vai servir direitinho.

— O que temos a perder? Vamos em frente! Pé-de-Chumbo o abraça com seus braços de urso que ameaçam esmagar suas costelas.

— Antes que vocês fiquem entusiasmados demais, quero lembrá-los de seu líder destemido. . . Não será necessário todo esse trabalho, se ele não aparecer — Peckinpaw assinala. — Mesmo que ele esteja perto, como conseguirá passar por todo esse pessoal aí fora?

Você pára de desconectar os controles o tempo suficiente para espiar pela abertura. O diretor da SATAN está certo. Jeremias, Ethan e o resto do grupo não mostram qualquer sinal de estar pensando em se afastar do galpão.

— Deixem comigo — P.C. retira um dispositivo de sua sacola. Parece ser um megafone. Ele sopra com força no instrumento e, lá de fora, você ouve um som parecido com o de um furacão se aproximando. Você vê sua boca se movendo, mas a voz que chega até você parece que vem da clareira. — Pelo fantasma do grande César, temos todo o bando entocado num mesmo lugar — ele diz. — Sr. Peckinpaw, rápido, para lá!

Todas as cabeças lá fora se voltam na direção da clareira.

— Vejam como eles correm! Um pequeno empurrão do outro lado fará o resto. — P.C. sorri, passando o transmissor para um outro circuito.

— Pode ouvir-nos, chefe? — A pergunta soa deses-

perada. — Nós capturamos o maluco também, mas precisamos que venha e nos diga o que fazer com ele.

Virando o cavalo, Jeremias mergulha em meio à vegetação alta. O grupo de Ethan o segue, dando ao major Bacle a oportunidade de escapar. Ele não perde um único segundo.

— Se o chefe estiver em algum lugar aí por perto, terá ouvido a mensagem — diz Pé-de-Chumbo, tenso. — São 0h33m. Preparem-se para partir. Órion, você já ligou o novo sistema?

— Estou fazendo a última conexão — você responde. — Algum sinal de César?

Bev balança a cabeça sombriamente. — Nada. Esperem! Dêem uma olhada perto do defumadouro! P.C., vê algo se movendo?

Pé-de-Chumbo volta a usar o transmissor. — Aqui, nesta direção! — ele berra a plenos pulmões.

César ouve a mensagem. Mas, infelizmente, dois homens de Ethan que ficaram para trás também ouvem. Quando o líder da AJA começa sua corrida louca para alcançar o galpão, eles se viram e engatilham seus mosquetões.

Você vê o brilho violento das chamas saindo das bocas das armas. E César cai ao chão.

— Esperem! Ele não foi atingido, só caiu — Bevatron grita com alívio.

— O desajeitado! — bufa Peckinpaw, correndo até a porta. Antes que qualquer um de vocês possa se mexer, o diretor da SATAN já está ao lado de César, levantando-o.

— Não acredito no que meus olhos estão vendo. — Bevatron engole em seco. — Ele está realmente. . .

O som de outro disparo a interrompe. Desta vez, há um ferido: Nataniel Peckinpaw leva a mão ao peito e cai no chão.

Agora, todo o pelotão está voltando por entre as árvores. Sem hesitar, o líder da AJA coloca o diretor da SATAN sobre os ombros. Esquivando-se por entre as balas de mosquete, ele cambaleia e consegue chegar até a porta do galpão com sua carga.

Os poucos segundos que se seguem não são fáceis de descrever: a louca corrida até a máquina do tempo, as batidas violentas das coronhas dos mosquetões contra as paredes da máquina, os gritos irritados de Ethan, tudo se junta numa louca confusão.

Como um louco, você pega o cantil-computador, digitando a seqüência que controla a porta. Ela desliza suavemente, fechando-se, e vocês podem respirar outra vez. Nada pode romper o sistema de segurança que você acaba de acionar.

— Que horas são? — pergunta Peckinpaw. Sua voz parece fraca, mas ele está bem.

— São 0h34m. — Você olha para ele, preocupado. A despeito de tudo, você aprendeu a gostar do homem.

— Foi só um arranhão. E por amor à SATAN, quer fazer o favor de prestar atenção no que está fazendo, Órion? — ele resmunga.

— Espere. — A voz calma de César impede que você dê a partida na máquina do tempo. — P.C., dê a partida. Você mais do que merece a promoção — diz o líder da AJA com um sorriso. — Sr. diretor de transporte, leve-nos de volta!

Se você gravou o Programa 3, rode-o agora. Digite o ano atual e seu destino. Se não pôde gravá-lo, introduza-o novamente. Você o encontrará na página 25. Boa viagem!

CAPÍTULO 13

Dia 01 da missão. Sede da AJA. 11h.

O ar do outono penetra em suas narinas, quando você sai da máquina do tempo. O mundo continua o mesmo e, embora a missão tenha parecido tão longa, no tempo presente apenas alguns minutos se passaram desde que você entrou pela primeira vez na máquina da AJA.

Você se pergunta quem será o dono do brilhante helicóptero de cromo polido, parado na pista. Sua curiosidade é logo satisfeita.

— Desculpem a pressa, mas não posso deixar meu transporte esperando — anuncia Peckinpaw, com uma rápida inclinação da cabeça em direção a vocês todos. — Não posso dizer que foi divertido, mas foi interessante.

César, hesitante, dá um passo em direção ao diretor da SATAN e estende a mão. — Obrigado por me salvar a pele — ele diz. — Você foi um verdadeiro herói naquela hora.

— Não vamos ser sentimentais. Do modo como eu vejo as coisas, estamos quites. — Peckinpaw ignora a mão estendida. A trégua agora terminou. Você pode esperar por notícias minhas muito em breve.

— A AJA sempre estará pronta para o que você imaginar. Até agora a SATAN ainda não venceu nenhuma rodada.

Os líderes das duas mais potentes organizações da Terra se medem mutuamente, com expressão feroz. Nathaniel Peckinpaw quebra o silêncio gelado. Girando sobre os calcanhares, ele se dirige para o brilhante helicóptero, mas, antes de partir, desce a janela de trás e põe a cabeça para fora. — Deveríamos realmente almoçar juntos um dia desses — ele grita para você.

— Vamos entrar e tirar essas roupas — diz P.C. — Não posso levar você de volta à escola parecendo um soldado das Colônias.

Há ainda uma última coisa que você precisa esclarecer: — Bev, e quanto a todas aquelas coisas que deixamos para trás — as cadeiras, os controles da máquina do tempo, os transmissores — eles não vão mudar a História simplesmente ficando lá?

— Não. Não estão mais lá. Eles foram programados para se autodestruir. Todos os traços deles se foram quinze minutos após nossa partida. — Ela se inclina e lhe dá um rápido beijo no rosto. — Você foi mesmo ótimo, Órion. Boa sorte na prova de História.

Você levanta a mão para pegar o galho seco que o general George Washington lhe deu. Ainda está em seu gorro e o rosto do homem que o colocou vem à sua mente. — Não acho que vou precisar de sorte — você diz sorrindo. — Tenho coisa muito melhor.

MANUAL DE REFERÊNCIA

Atenção: As atividades de programação apresentadas neste livro foram planejadas para serem usadas com a linguagem BASIC em microcomputadores compatíveis com as seguintes famílias: Sinclair, Apple, Radio Shack/TRS 80 e IBM. Na tabela da última página deste livro, você poderá conferir a que família pertence o seu micro. Cada uma dessas máquinas tem seus próprios procedimentos operacionais para iniciabilizar o interpretador BASIC. Assim sendo, certifique-se de que está com o interpretador BASIC antes de tentar executar qualquer um desses programas. (Lembre-se também de digitar NEW antes de entrar com o programa, para eliminar qualquer coisa que possa ter sobrado de atividades anteriores.)

A versão do programa incluído no texto poderá ser executada na maioria dos computadores acima mencionados. Contudo, alguns dos comandos usados não existem em alguns tipos de microcomputadores. Se o programa apresentado não puder ser executado em um dos micros acima mencionados, as instruções para modificações estarão incluídas neste manual.

Mesmo que você esteja usando um computador diferente dos mencionados, os programas podem funcionar, desde que sejam escritos no BASIC mais genérico.

Se você precisar de ajuda em alguma atividade de computação da Micro Aventura, ou quiser entender como um programa funciona, encontrará o que procura neste manual.

Naturalmente, os programas devem ser digitados no seu computador exatamente como são apresentados. Se o programa que deveria ser executado pelo seu computador está apresentando problemas, faça uma listagem do mesmo e verifique sua digitação antes de fazer qualquer outra coisa. Até uma vírgula ou um espaço fora de lugar podem provocar um erro de sintaxe que impedirá que o programa inteiro funcione.

TERMOS QUE VOCÊ PRECISA CONHECER

Os especialistas em computadores têm uma “linguagem” especial que eles usam ao falar sobre programas. Eis alguns termos comuns que o ajudarão a entender as explicações deste manual.

Conjuntos são grupos de dois ou mais elementos de dados logicamente relacionados num programa, que têm o mesmo nome. Entretanto, para que os elementos de um conjunto possam ser usados isoladamente, cada um deve ser identificado pelo seu próprio endereço (chamado de *índice* ou *subscrito* pelos programadores). Imagine um conjunto como sendo um edifício de apartamentos. Cem pessoas podem morar no edifício (ou 100 elementos distintos de informação podem ser armazenados no conjunto ED). Cada unidade de um prédio possui um número (como apto. 14), para que possa ser localizada e receber correspondência. No conjunto ED, 14 pode ser o índice para localizar um determinado elemento de informação, e seria escrito ED (14). Se

você colocar em ordem alfabética as 26 letras do alfabeto num conjunto chamado ALFA\$, então ALFA\$(2) seria igual a B, pois B é a segunda letra do alfabeto.

ASCII (pronuncia-se *ásqui*) é o código padrão usado pela maioria dos microcomputadores para representar caracteres tais como letras, números e pontuação. Uma tabela dos códigos ASCII aparece no apêndice deste manual. Os microcomputadores compatíveis com o Sinclair ZX-81, entretanto, usam uma codificação própria, diferente do ASCII.

ASC é uma função em BASIC que fornece o código ASCII de um caráter. Por exemplo, ASC("A") lhe dá o número 65. Nos computadores da linha Sinclair ZX-81 (por exemplo, TK-85 e CP-200), esta função recebe o nome de CODE e o número retornado é 38, para a letra A.

Funções são rotinas prontas que realizam cálculos padronizados em um programa. É o mesmo que ter uma tecla na calculadora que compute a raiz quadrada de um número. A linguagem BASIC já vem com um certo número de funções padronizadas para realizar diversas tarefas. Por exemplo, a função SQR (x) achará a raiz quadrada de qualquer número quando x for substituído por aquele número. É interessante verificar o manual de BASIC que acompanha o seu computador para ver quais as funções disponíveis no seu sistema.

INT é uma função que transforma qualquer número que você digite em um número inteiro. Por exemplo, INT 4.5 dará o valor 4. Para números maiores que zero, o INT simplesmente despreza qualquer fração,

fornecendo-lhe o número inteiro. Note que os números fracionários são expressos em BASIC, usando-se o ponto, e não a vírgula de separação.

Laços (Loops) são partes do programa que podem ser repetidas mais de uma vez — geralmente um número específico de vezes, ou até que determinadas condições sejam preenchidas. Também são conhecidas por *alças* ou *malhas*. Por exemplo, se você quèr escrever um programa de 1 a 100, pode usar um laço para ficar acrescentando 1 a uma variável contável até chegar ao número 100. Geralmente, os laços são formados com declarações FOR/NEXT ou comandos GOTO. Você encontrará muitos destes exemplos neste livro.

Gerador de Números Aleatórios, função também chamada de RND em BASIC, permite-lhe gerar números *ao acaso* como se estivesse lançando dados e não soubesse qual o número que sairia em seguida. Na maioria dos computadores de uso pessoal, a função RND gera um número fracionário entre 0 e 1. Para obter números em escala maior, o programa deve multiplicar a fração por um número maior. Por exemplo, RNS * 10 produzirá números entre 0 e 10.

REM é um comando usado para dizer ao computador que aquilo que está numa determinada linha é apenas um comentário ou uma observação e não deve ser executado. Este seria um exemplo:

```
10 REM ESTE PROGRAMA FAZ CONTAGEM  
    REGRESSIVA
```

Variáveis são nomes usados para representar valores que mudarão no decorrer do programa. Por exemplo, uma variável chamada D pode representar um dia da

semana. Imagine uma variável como sendo uma caixa de armazenamento, esperando para receber qualquer informação que você queira guardar. As variáveis que trabalham com cadeias de caracteres são sempre seguidas do símbolo do cifrão (\$). O número de dígitos ou caracteres permitidos em um nome de variável varia de um computador para outro.

PROGRAMA 1: O DECODIFICADOR

Modificações Para Outros Micros:

Sinclair: Faça as seguintes modificações:

```
30 PRINT B
120 LET A=CODE(B$(I TO I))
130 IF ((A>=CODE("A"))*(A<=CODE("Z")))
    THEN GOTO 160
160 LET A=CODE(B$(I TO I))-CODE("A")+1
170 LET C$=CHR$((A+B)-INT((A+B)/26)
    *26+CODE("A"))
```

O Que o Programa Faz

Este é um dos programas de criptografia que a AJA utiliza para mandar mensagens secretas para Órion.

Como o Programa Funciona

O programa usa um número secreto (senha) entre 1 e 23 para decodificar a mensagem. Qualquer outro número diferente do combinado deixará as letras todas misturadas. Para funcionar corretamente, digite mensagens usando apenas letras maiúsculas.

Apenas as letras de A a Z são codificadas. Os números, caracteres especiais e espaços em branco não são mudados pelo programa.

A linha 110 do programa dá início a um laço de repetição que examina cada uma das letras de uma linha de mensagem. A linha 120 extrai a letra. Na linha 160, o valor do código do caractere é *normalizado* (este valor é o do código ASCII para a maioria dos computadores, com exceção dos da linha Sinclair, que possuem uma codificação própria). A normalização tem por objetivo reduzir a uma escala comum os códigos das letras, de tal forma que a letra A passa a valer 1, a letra B a valer 2, e assim por diante. Isso facilita a adaptação do programa a diferentes computadores.

Na linha 170, adicionamos a senha secreta ao valor normalizado do caractere e realizamos uma operação de *módulo* (obtenção do resto de uma divisão), de modo a nos assegurarmos que o número resultante fique entre 1 e 26. No final da linha 170, somamos de volta o valor da letra A, para que possamos escrever na tela o caractere (linha 180).

Você pode usar o mesmo programa para *codificar* ou *decodificar* mensagens. Veja como:

Execute o programa para codificar uma mensagem. Utilize um número secreto entre 1 e 23. Agora, para conseguir o número secreto para decodificar a mensagem, precisamos apenas subtrair de 24 o valor do número usado para *codificar* a mensagem. Por exemplo, se você usar o número 17 para *codificar* a mensagem, então use $24-17=7$, ou o número 7, para *decodificá-la*.

PROGRAMA 2: O TRAÇADOR

Modificações Para Outros Micros:

Sinclair: Faça as seguintes modificações:

15 DIM C\$(16,12)

125 PRINT N

270 LET A\$=R\$((R-1)*5+1 TO (R-1)*5+6)

O Que o Programa Faz

Este é o programa que Órion usa para reconstituir o caminho que Bacle (o cientista maluco) seguiu, a partir dos números contidos nos recibos de seu cartão de crédito. Cada recibo tem um número de transação. Cada número de transação representa uma área do país (EUA) onde a empresa do cartão de crédito tem representação e a cidade onde ela tem escritório, também naquela região. Órion usou esta informação para conseguir que o computador decodificasse estas informações para palavras.

As áreas são *norte, sul, leste e oeste*. Seus nomes estão contidos em uma única variável literal chamada R\$, na linha 25. Os nomes das cidades são armazenados separadamente nos elementos do conjunto C\$, entre as linhas 30 e 60.

O código de área é extraído do código de transação dividindo-o por 100 (na linha 150). O resto da divisão (linha 220) é usado para determinar o número da cidade.

Como o Programa Funciona

O programa funciona da seguinte forma: para cada código de transação, o programa obtém o número da

área, R. O nome da região, na variável A\$, é extraído do cordão R\$, na linha 170. Um valor 2 daria a região *sul*, um valor 4 a região *oeste*, etc.

O programa obtém então o número da cidade, em X. Finalmente, ele imprime a interpretação do código, entre as linhas 190 e 230, com os nomes da área e da cidade.

PROGRAMA 3: O SALTO NO TEMPO

O Que o Programa Faz

Este é o programa que Órion usa para controlar a viagem da máquina do tempo através do espaço e do tempo. Na realidade, é apenas um programa de *impressão bonita*: você poderá chamá-lo de programa de efeitos especiais, se quiser.

Como o Programa Funciona

Existem cinco coisas que precisamos fornecer inicialmente a este programa: o ano para o qual queremos mandar a máquina do tempo, o lugar para onde mandá-la, o ano em que estamos começando a viagem, a velocidade com que queremos viajar e, finalmente, o *fator de salto*. Este fator diz ao computador o *tamanho*, em anos, de cada salto da máquina do tempo em direção ao passado. Em outras palavras, o computador controla a viagem da máquina do tempo, através de uma série de saltos que se repetem. Quanto maior for o salto, mais depressa chegaremos ao destino programado!

Todos estes valores devem ser entrados através de declarações INPUT, entre as linhas 30 e 140.

O que o programa faz é contar de trás para diante através dos anos, imprimindo linhas com os valores dos

anos e do local, à medida em que conta. Antes de imprimir cada ano, o programa coloca um número variável de espaços em branco, antecedendo a informação. Isto dá um efeito de zigue zague na tela.

Você poderá querer mudar o valor na linha 20 (a variável W), para ver o que acontece. Esta variável diz ao programa qual a largura da tela do seu computador. Para obter os melhores resultados, coloque um número duas unidades menor do que a largura normal:

Sinclair: 30
Aple II: 38
TRS-80: 62
Color: 38
IBM-PC: 78

Além disso, é preciso lembrar que os micros da linha Sinclair interrompem o processamento do programa quando a tela fica totalmente preenchida de linhas impressas. Para continuar, basta pressionar a tecla CONT.

PROGRAMA 4: DESATIVAÇÃO DO CAMPO DE FORÇA

Modificações Para Outros Micros:

Sinclair: Faça as seguintes modificações:

30 LET S=28

40 LET X1=INT(RND*(S-1))+1

370 PRINT "A";

TRS-80: Faça as seguintes modificações:

30 LET S=60

40 LET X1=RND(S)

Radio Shack Color Computer: Faça as seguintes modificações:

30 LET S=30

40 LET X1=RND(S)

IBM-PC: Faça as seguintes modificações:

15 RANDOMIZE

30 LET S=78

40 LET X1=INT(RND*(S-1))+1

O Que o Programa Faz

Órion usa este programa para auxiliar a desarmar o campo de força ao redor do artefato nuclear. Órion tem um instrumento analógico que dá uma leitura num mostrador das frequências necessárias para desligar os interruptores do aparelho. Três valores corretos são necessários para desativar o campo de força. Após cinco escolhas incorretas, o artefato explodirá imediatamente, com resultados desastrosos!

Como o Programa Funciona

O programa mostra na tela a escala do medidor, indo de 1 até um certo valor máximo. O valor de leitura 1 está situado mais à esquerda da escala, ao passo que o valor mais alto está no extremo direito da mesma. A leitura é indicada por um asterisco (*) entre estes dois pontos. Você precisa adivinhar a posição exata. Sua adivinhação será mostrada por um sinal circunflexo (^) no medidor. Você pode adivinhar até acertar o valor . . . ou morrer tentando! Você tem cinco chances para adivinhar os três números necessários. Cada novo número é indicado por um novo asterisco aparecendo em um lugar diferente do mostrador.

Como os vários microcomputadores diferem entre si quanto à largura da tela, a variável S é usada para indicar este valor ao programa. S é ajustado para um valor ligeiramente menor do que a largura da tela. O jogo fica mais difícil quando S é maior.

O programa atribui um valor aleatório às leituras, usando a função RND da linha 40. Ele toma a sua adivinhação entre as linhas 80 e 90, e a analisa entre as linhas 110 e 140. Isto significa que você pode jogar várias vezes, pois a frequência certa mudará.

As sub-rotinas nas linhas 250 a 400 servem apenas para imprimir o mostrador com a leitura e a sua adivinhação.

PROGRAMA 5: DESARMANDO A BOMBA

Modificações Para Outros Micros:

Sinclair: Faça as seguintes modificações:

```
30 LET Y0=INT(RND*5)+1  
40 LET X0=INT(RND*5)+1  
110 LET L=CODE(G$)-CODE("A")  
220 PRINT CHR$(Y0*5-5+X0+CODE("A")-1)
```

TRS-80 e Color: Faça as seguintes modificações:

```
30 LET Y0=RND(5)  
40 LET X0=RND(5)
```

IBM-PC: Faça as seguintes modificações:

```
15 RANDOMIZE  
30 LET Y0=INT(RND*5)+1  
40 LET X0=INT(RND*5)+1
```

O Que o Programa Faz

Este programa permite que Órion desarme a bomba, reajustando para zero o relógio dela, de modo a dar mais tempo à equipe da AJA. Órion precisa usar uma sonda para testar os 25 interruptores no painel de controle da bomba. O mecanismo de tempo zera quando a sonda tocar o interruptor secreto. Infelizmente, existe um mecanismo protetor na bomba, que a fará explodir se mais do que cinco tentativas infrutíferas forem feitas para mudar o ajuste do relógio. A sonda indica automaticamente a distância em que ela se encontra do interruptor correto, mas não em que direção. As direções em diagonal contam como 2 unidades.

Como o Programa Funciona

De início, o programa seleciona aleatoriamente a posição secreta do interruptor (valores X0 e Y0) nas linhas 30 e 40. Você deve entrar a letra correspondente ao interruptor que está sondando na linha 100. A linha 110 *normaliza* o código correspondente à letra escolhida. Assim, A torna-se 1, B torna-se 2 e assim por diante. Nas linhas 120 e 130, este valor é convertido para uma posição de coluna (X) e linha (Y) na matriz de interruptores. A linha 140 calcula a distância desta das coordenadas do interruptor secreto. Se nós o acharmos, o programa imprime a mensagem e termina. Senão, é impressa a distância e pede-se outra adivinhação, se não tivermos gasto todas as nossas chances.

A sub-rotina nas linhas 260 a 350 serve para mostrar o painel de controle com os interruptores, para nos ajudar a descobrir onde colocar a sonda.

PROGRAMA 6: A MÁQUINA DO TEMPO

O Que o Programa Faz

Este programa permite que Órion determine exatamente quanto peso precisa retirar da máquina do tempo, para poder voltar ao ano do qual a equipe da AJA veio.

Sua tarefa é determinar quanto peso deve ser removido. O programa vai ajudá-lo, calculando o ano onde vai parar a máquina do tempo, para cada peso removido.

Como o Programa Funciona

As declarações LET entre as linhas 45 e 65 representam, respectivamente, quantas milhas a máquina precisa viajar; a quantidade de combustível necessário por quilo de peso, por milha; um valor de controle para os cálculos; a quantidade de combustível por ano, por quilo; a quantidade de combustível na nave; e o peso atual da máquina, com todos os passageiros e objetos.

As linhas 110 e 120 entram o peso a ser removido, checando se a resposta não é incorreta (tirar mais do que tem!). As linhas 170 a 180 calculam os resultados da perda de peso. A linha 170 calcula o peso resultante e a linha 180 calcula a que ano chegará a máquina. As linhas 190 a 220 imprimem os resultados e as linhas 230 a 250 lhe dão uma nova chance, caso tenha errado.

Só de brincadeira, você pode mudar a quantidade de combustível (variável T) e ver como os resultados mudam.

AS FAMÍLIAS DE MICROCOMPUTADORES E SEUS COMPATÍVEIS NACIONAIS

SINCLAIR

Apply 300

AS-1000

CP-200

NE-Z8000

Ringo R-470

Timex 1000

Timex 1500

TK-82C

TK-83

TK-85

RADIO SHACK/TRS-80

Video Genie

CP-300

CP-500

DGT-100

DGT-1000

Dismac 8000

Dismac 8001

Dismac 8002

Sysdata III

Sysdata IV

Sysdata Jr

Naja

RADIO SHACK/COLOR

Codimex
Color 64
VC-50
CP-400
TKS 800

APPLE

Exato CCE
Magnex DM II
Apple II Plus
Apple-Tronic
Unitron
AP II
Dactron
Dismac 8100
Elppa II
Maxxi
Microengenho I
Microengenho II
Microcraft
TK-2000

IBM PC

Sysdata PC
Ego
Nexus
Microtec PC 2001
Medidata
Prológica SP-16
Dismac 16



MISSÃO SUICIDA

Seu codinome é Órion e você está para fazer uma fantástica e aterradora viagem através do tempo.

Um cientista louco viajou através do tempo levando uma bomba nuclear. Como perito em computação da AJA (Associação de Jovens Aventureiros) você deve perseguí-lo através do passado, antes que ele destrua o futuro!

Você deve usar seu microcomputador para:

- ☆ fugir de um tiranosauro assassino
- ☆ controlar a viagem na máquina do tempo
- ☆ desarmar a bomba

ARMADILHA DO TEMPO

Mais que uma empolgante aventura!

É perigo, ação, suspense!

E 6 programas prontos
para o seu microcomputador!

Os programas deste livro, todos na linguagem BASIC, rodam em qualquer computador nacional das famílias SINCLAIR, TRS-80, TRS-80 COLOR, APPLE e IBM PC.

E MAIS:

Um manual completo com dicas e explicações sobre os programas